本期焦点：超便携之战——轻薄型笔记本电脑横向评测

8月上 特惠价7元



www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第303期

大众软件®

电脑……乐的第一选择



战地之王
ALLIANCE OF VALIANT ARMS

腾讯出品 神作·降临

8月20日不删档内测邀您见证真实战场！

登陆http://ava.qq.com/mt.htm，输入DR8S303FM，您即可获得《战地之王》豪华礼包一份！

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

盛名之下——谈单机作品的网游之路



本期强档攻略

福尔摩斯与开膛手杰克（下）

次世代枪战神作 AVA.QQ.COM









天翼 surfing
3G互联网手机

中国电信 CHINA TELECOM 世界触手可及

Coolpad酷派



从容驭世 执掌如流

缤纷3G手机 尽享天翼豪礼


日本北海道四日游 300名


3G高速无线上网卡 10000名


精美礼品

中国电信定制3G手机

总承销：天翼电信终端有限公司 销售热线：400-8891-189 网上直销：www.hicdma.com

3G旗舰 划时代互联网手机

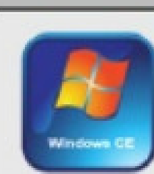
酷派N900 | 双网双待 3G互联网手机

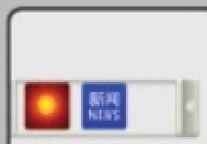

双网双待


CDMA2000 3G直通车


3D界面操作


GPS 卫星定位导航


WINCE6.0 智能操作系统


WIDGET 桌面组件


COOLMART 在线下载


无线宽带


综合办公


手机影视

宇龙计算机通信科技(深圳)有限公司 地址：深圳市福田区车公庙天安数码城创新科技广场B座8楼 网址：www.coolpad.cn 服务热线：0755-83300198 咨询电话：4008881388

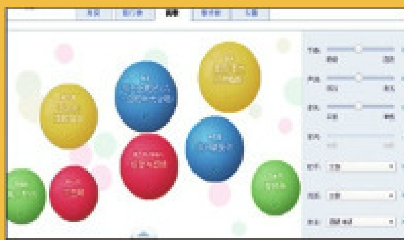
图片仅供参考，产品外观以实物为准、本公司保留对产品外观及技术规格加以改进和改变的权利，恕不另行通知。

Contents

[本期目录] 2009年8月上 总第303期

P16 网络时代重点推荐
找歌，别有网径 ——不一样的网络音乐搜寻体验

各种有趣有用的音乐搜寻方式，让你有不一样的网络音乐体验，让你想听就听，听出境界。



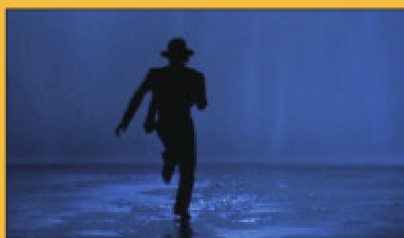
P27 重点推荐
声色世界 ——主流视频播放软件横向评测

用户如何挑选适合自己的播放器呢？我们精选了目前主流的几款本地及在线影音播放器，并从用户实际应用的角度进行一次横向评测。



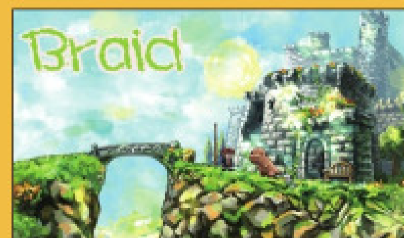
P130 龙门茶社 重点推荐
迈克尔·杰克逊的游戏漫步

作为游戏玩家，如果你也喜爱MJ，有没有想过我们可以在哪些游戏中看到MJ的身影？又可以玩哪些游戏来纪念一下MJ呢？



P144 攻城略地 重点推荐
《时空幻境》主线流程篇

请带着一颗鉴赏艺术品的心投入《时空幻境》的怀抱，相信它一定可以荡涤你的心灵，让你感受到来自灵魂深处的震撼。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年08月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

制作本期杂志的时候，新电脑预装“绿坝”的时间在推迟，新魔兽世界的开放时间也在推迟，唯一没有推迟到来的是高温酷暑，火辣辣地考验着人们的神经。2009年本就波澜不惊的IT业，在这高温天气中更像打了蔫。信息技术翻天覆地的迅猛发展，似乎是到了一个停滞的阶段，厂商与用户终于都跑累了，要停下来喘息，喝口茶，看看自己口袋里还有多少银子。

用户口袋里的银子要拿来消费，一线品牌笔记本电脑全面降价，有的机型利润只有百元，暑期正是添置一台可心笔记本的好时候。我的同事们加班加点进行“轻薄型笔记本电脑横向评测”（详见本期第50页“硬件评析”栏目），就是为了帮助你在眼花缭乱的笔记本市场里挑选出最适合自己的那一款。有买笔记本想法的，赶紧去看看。

PC市场惨淡，电子商务也不见得就光鲜——卓越亚马逊和当当网又搞起了价格战，这两家坚持要死磕到底的对手的再战，给“B2C今年盈利”的预言蒙上一层阴影。幸好互联网上不仅仅只有硝烟弥漫的价格战，还存了些温馨的情调和自由的活力，这便是“Twitter”——微博客网站，创立于2006年的这个网站，结合了即时消息和博客的特点，用户可以发布140个字符以内的信息——终于在今年红火起来，Twitter一词已经被收入英文词典。国内也有Twitter类型的网站，本期的“专栏评述”就关注这一新生事物，冰河少有地收起了板砖，和大家一起探讨微博客的过去今生前景（详见本期第10页）。

本期还有其他精彩内容，我就不广告了，大家慢慢看。对了，2009年的读者调查快接近尾声，没有填写读者调查答题卡的读者朋友可要抓紧时间了（读者调查问卷见6月下P151页，调查问卷答题卡在6月下和7月上的读者回函卡上登了两次，复印有效）。

本期责编 林晓写于2009年 小暑

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山西	郑腾飞	上海	金冶
甘肃	曹靖华	云南	陈伟梁
湖南	王卓	湖北	李超
福建	吴振兴	天津	胡欣辰
贵州	赵静风	湖北	曹伟
云南	陈阡陌	辽宁	隋文婷
江苏	付文龙	安徽	徐玮
山东	王洋辰	广西	李文波
广西	高旭发	四川	司焯至
河北	康元硕	湖北	胡凯



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）



炫酷彩虹
——索尼爱立信T707手机

■晶合实验室 电子土豆

T707配备920mAh的BST-39锂电池，电话和短信不多的情况下可待机3~4天，能满足日常应用。这款手机将独特的“彩虹”光晕、脉动灯光提示和“挥手静音”功能，与索爱的经典镜面翻盖造型相结合，是一款外观时尚功能全面的产品。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态：已上市
售价：1899元
附件：样机不详
推荐：喜欢超薄翻盖音乐手机的用户
咨询电话：400-810-0000

2006年，索尼爱立信借鉴了索尼早期在E、A系列音乐随身听上采用的半透式镜面设计，推出Z610翻盖手机，次年又发布升级版的Z750，其圆润镜面的造型颇受时尚人士青睐。到了2009年，随着中国正式发放3G牌照，WCDMA制式的行货3G手机正式登陆内地市场，索尼爱立信这次送测的T707便是一款3G机型（根据市场定位会有3G和2G版本区别，样机为3G版），并请来网球美女明星玛丽亚·莎拉波娃作为形象代言人。

作为一款时尚超薄机型，T707提供了神秘黑、玫瑰红、清澈蓝3种可选颜色。送测的样机为玫瑰红色，内部屏幕与键盘区为黑色，辅以亮银边框装饰；机身做工精细，镜面顶盖细腻光滑，背盖则为磨砂质感。镜面屏顶盖上除1.1英寸隐藏式OLED显示屏（128×36）外，还设计了一个彩虹形状的LED光环和一个小型环状LED灯，当手机有来电时大光环会有节奏地闪烁，仿佛在呼吸，而如果手机有未接来电或未读短信，小光环会每分钟闪亮一次提醒用户。机身厚度仅14.1mm，比许多常见直板手机还要薄，重95g，作为翻盖手机而言可谓轻薄。


手机内部



键盘质感很好

索尼爱立信T707采用了下沉式转轴，翻盖开启角度很大，通话时感觉很舒适。内部的纯平超薄键盘为黑底辅以粉色光环装饰，圆环造型的五维导航键和左右的两条圆弧与顶盖上的彩虹LED设计相互呼应。机身周边接口非常简洁，左侧下方有充电/耳机/数据多功能接口，音量调节键位于右侧上方，独立扬声器则处于背面下方，除此之外无其他接口或按键。手机顶盖上有320万像素摄像头，摄像头右下方的光线感应器支持“手势控制”功能，合盖状态下如遇来电或闹钟响起时，只需在其上方轻轻挥手，手机便能自动静音。样机内部还有一个副摄像头，用于3G视频通话。

这款手机采用2.2英寸、26万色的QVGA（240×320）屏幕，属于主流配置。但笔者认为屏幕黑边框较大，如将屏幕尺寸增大至2.4或2.6英寸，视觉效果将更加协调，并能大大增加视觉冲击力。手机菜单为12宫格风格，可用数字键和*、#键快速调用，支持Flash桌面和操作背景，可能由于样机系统不太完善的缘故，操作略有迟滞感。手机内置103MB内存，其名片式电话簿可存储1000个联系人。

音乐功能一向是索爱手机的强项，T707可播放MP3、AAC等格式的音乐，并提供了飞行模式、Track ID曲目识别功能。其他功能包括视频播放、视频/照片DJ、FM收音机、JAVA游戏等，还内置了PlayNow（乐酷）和Google Maps，而常见的闹钟、计算器（单位换算）、录音、蓝牙远程控制、日历、便笺、秒表、倒计时等小工具都一应俱全。



手机菜单

索尼爱立信T707手机规格	
网络频率	GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900，UMTS/HSDPA 850/1900/2100
尺寸	93mm×50mm×14.1mm
重量	约95克（含电池）
内屏	2.2英寸26万色TFT彩屏，分辨率240×320
摄像头	320万像素CMOS
手机内存	103MB，支持Memory Stick Micro（M2）卡扩展
多媒体及特色功能	Media Player、Album Art、PlayNow、灯光效果、脉动灯光提示、挥手感应静音、日夜自动切换主题、动画壁纸等
零售版标准配置	电池、充电器、立体声免提耳机、使用说明书、1GB M2存储卡



游戏助推器
——安桥TX-SR507功放

■晶合实验室 壹分





严格来讲，这款产品只是加入了游戏EQ的入门级家庭影院功放，并不能算是纯粹的游戏功放。大功率和丰富的功能是其胜过同类产品的地方，有意组建家庭影院同时兼顾游戏机的用户可以考虑它。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：安桥（ONKYO）
上市状态：已上市
售价：3500元
附件：样品不详
咨询电话：852-24298148（香港）
推荐：有家庭影院计划的用户

现在各行各业都以“跨界”作为时尚流行的标志之一，最近老牌音响厂商安桥（ONKYO）也玩了一把“跨界演出”，推出以游戏音质提升为卖点的TX-SR507家庭影院功放。



控制按键一字排开

在介绍产品之前，我们有必要先来简单了解一下安桥这个来自日本的著名音响品牌。“Onkyo”在日语中是“声音”的意思，安桥株式会社成立于1946年，并于1995年在香港建立了安桥（中国）有限公司。拥有超过60年历史的安桥创造了日本音响史上的多项第一，在世界范围内也占有重要地位，其产品涵盖喇叭单元、音响配件、家庭影院功放、立体声功放、蓝光/DVD/CD播放机、迷你组合音响和数码多媒体等领域并拥有ONKYO、Integra Research、Integra三个独立品牌。



机壳顶部有大量散热孔

从造型上看，TX-SR507是典型的家庭影院功放，采用2U规格，体积达到435mm×151.5mm×329mm，重量约10kg。这款产品定位于入门级市场，拥有黑色和金色两个版本，其中黑色款仅在香港和澳门销售。送测样品采用香槟金色调的塑料前面板和镀锌钢板机壳，前面板表面经过拉丝处理，具有一定金属质感。众多音效和功能控制按键在前面板中央一字排开，并将前面板划分为上、下两个部分。宽大的点阵式液晶屏位于前面板上部中央，电源开关位于屏幕左侧，音量调节旋钮则在右边，话筒、耳机等插口则左右分置于前面板下部。



接口集中在机身背板

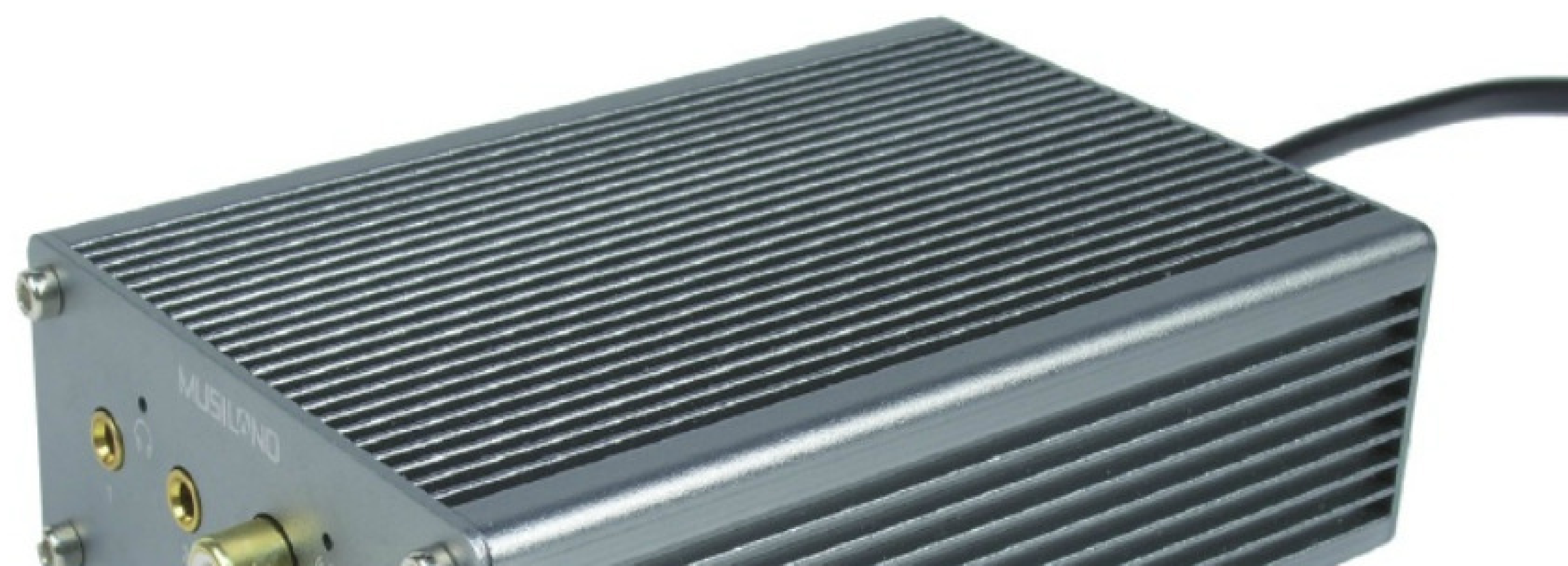
这款产品拥有丰富的功能，提供DTS-HD Master Audio、DTS-HD High Resolution Audio、DTS-HD Express、Dolby TrueHD、Dolby Digital Plus、DTS-ES Discrete/Matrix、DTS Neo:6，DTS 96/24，Dolby Digital EX，Dolby Pro Logic Ⅱx等解码功能，并支持DTS虚拟环绕声、LipSync（唇音同步校正）、Audyssey 2EQ房间声学修正等技术。除DVD、CD等音源外，这款产品还拥有FM/AM广播接收能力，送测样品的包装中还包括相应的天线和接头。

TX-SR507的主要输入输出接口都集中在机身背板上，其中包括4个HDMI输入和1个HDMI输出接口，支持HDMI 1.3a标准和PS3、XBox等游戏机的DTS输出，便于用户同时连接多台游戏机或其他设备，并提供了摇滚、运动、动作和RPG等4种不同的游戏音效模式，有助于更好地烘托游戏气氛，增强现场感。另外该产品还具备压缩音乐文件优化功能，并设置了专门的电路，以便提高家庭中常见的MP3等格式音乐的播放效果。这款产品提供了2组5.1声道输出（RCA和喇叭线）、1组立体声和光纤/同轴输入输出接口，还有1个3.5mm立体声输出接口，用户可同时连接多套音箱。另外根据厂家提供的资料，这款产品支持遥控操作和纯音频模式，但送测样品并未提供遥控器。



4个HDMI输入和1个HDMI输出接口

TX-SR507的功放电路中使用了两只8200μF的电容和安桥H.C.P.S.变压器，它的输出功率达到每声道160W，足以将普通的家用音箱推得虎虎生风。就这款产品的定位而言，其音质表现可算合格，音染较重，高频有些过于明亮，低频下潜不是很深，但量感较多，显得较松散和浑浊。这种“两头大中间小”的声音风格在游戏和影片中反而效果不错，针对游戏专设的EQ和压缩音频优化功能表现较好。另外这款产品的发热量较大，这与其较高的输出功率有必然联系，使用中要注意保持散热孔通畅。



耳机发烧好伴侣
——乐之邦Monitor 02 US外置声卡

■晶合实验室 壹分

在Monitor 01 US/USD外置声卡上市不久之后，乐之邦又立刻发布了Monitor 02 US。这不免让一些消费者感到迷惑，因为从命名方式来看，Monitor 02 US应该是第二代产品。实际上Monitor 02 US是01 US的增强版，在01 US的基础上重新设计了耳机输出部分的放大线路，并加入了独立电源。

Monitor 02 US虽然也是全铝合金外壳设计，但外观与01 US有很大不同，颜色接近深灰色，造型变为长方体，体积也增大了不少。在顶盖和左右两侧冲压出许多贯通的凹槽，可起到类似散热鳍片的作用。机身底部平坦光滑，四角分别黏贴有厚度约4mm的圆形黑色橡胶垫脚，显然是为了增强平卧放置时的稳定性。

这款产品的核心电路部分没有变化，主芯片依然是Xilinx出品的“数字可编程门阵列逻辑器件”（FPGA），搭配Cypress CY7C68013A高速USB外围控制器，采用BB PCM1793 DAC芯片，支持24Bit/192kHz采样率。由于核心电路没有变化，这款产品可与01 US共用驱动，升级的用户无需重装驱动，非常方便。在模拟输出部分仍是RCA接口，数字输出部分则提供光纤和同轴接口。

Monitor 02 US的主要的改变在耳机放大线路部分，增加了可适应90～265V（全球电压）的交流电源。宽幅独立电源的引入不仅便于用户在不同的地域使用，最重要的是可提供更充足的功率给耳机放大线路，而充足的功率保障往往是获得好音质的关键之一。为了充分利用独立电源的优势，乐之邦为Monitor 02 US专门设计了新的电源稳压电路，电路中采用高品质滤波电容，保证输出电流的稳定和纯净。另外考虑到用户的使用环境，这款产品的电源线较长，USB线的长度也远远超过01 US。较长的电源线和增大的体积对便携性有一定影响。

Monitor 02 US的输入功率为3W，阻抗为100Ω时输出功率达到50mW，看起来不大，但对于大部分耳机而言已经足够，这一点也在我们随后的测试中获得证实。这款产品的耳机放大部分设计了两套不同的线路，因此提供了两个3.5mm立体声耳机插孔。官方资料显示这两个插孔具备不同的阻抗特性，1号耳机插孔对应的放大线路采用了独立三极管甲乙类放大器设计，适用于中、高阻抗的耳机，2号插孔与01 US的耳机输出相同，适合低阻抗高灵敏度耳机。



两个3.5mm耳机插孔

从耳机输出接口的配置来看，Monitor 02 US的定位更偏向耳机发烧友，如果仅从应用角度来讲，这款产品的适用人群显然比Monitor 01 US更广。

音质测试的重点考察对象是这款产品的两个耳机输出接口，我们仍然采用铁三角AD1000耳机和达音科EX-01耳塞作为监听设备。独立电源和新的耳放电路使这款产品的音质得到全面提升，由于功率较小，发热量并不大。相比01 US，这款产品的模拟和数字输出质量没有明显变化，耳机输出则全面胜出，中高频表现顺畅而具有光泽，01 US中过分的齿音也消失不见，人声的情感表现更加丰富且有立体感。低频质量更进一步，下潜较深且量感充足，低频的瞬态反应和解析力都不错，适于表现有气势的大场面。对低阻抗耳机而言，两个耳机输出插孔的区别并不明显，我们更喜欢AD1000在1号插孔上的表现。总体而言，Monitor 02 US的耳机输出质量很好，声音好听、耐听，甚至让人愿意一听再听。它能够较好地发挥出大部分中低阻抗耳机的素质，甚至可代替入门级解码器+耳机放大器的组合，用来客串高档大功率多媒体音箱的前级也有较好的效果。P





Monitor 02 US是一款出色的产品，除了价格略微有些偏高之外，其他方面都令人满意，值得拥有高档多媒体音箱或耳机的消费者选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：乐之邦（MusiLand）
上市状态：已上市
售价：798元
附件：USB连接线/说明书等
咨询电话：010-82711742-810
推荐：中高端耳机用户



耳放部分增加了独立电源

更正

本刊2009年第14期“新品初评”栏目中Monitor 01 US的参考价格应为498元（Monitor 01 USD的参考价格为398元），特此更正。



安全有保障
——爱国者H8161S移动硬盘

■晶合实验室 Red

晶合实验室测试联盟

虽然是一款入门级的移动存储产品，但功能比较丰富。如果上市后价格合理，还是非常值得考虑的。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：－

厂商：爱国者（aigo）
上市状态：即将上市
售价：待定
附件：连接线/说明书等
咨询电话：400-610-6666
推荐：注重数据安全的用户

如今，消费者在购买移动硬盘时不仅会考查容量的大小、便携性，且外观以及数据的安全性都在重点考察之列。本次爱国者送测的H8161S（样品容量160GB），就将数据的安全性作为主要卖点。H8161S加入了以往爱国者“存储王”系列高端产品才具有的“g-safe”技术，同时附送了“爱国者安全大师软件套装”。H8161S的外观比较朴素，没有过多的装饰，工程塑料的外壳给人感觉也有些单薄。为防止在某些USB接口供电不足的主板上无法使用，该产品提供了独立的电源接口，爱国者建议使用规格为5V/0.5A～1A的电源适配器。



附带软件备份功能陈旧

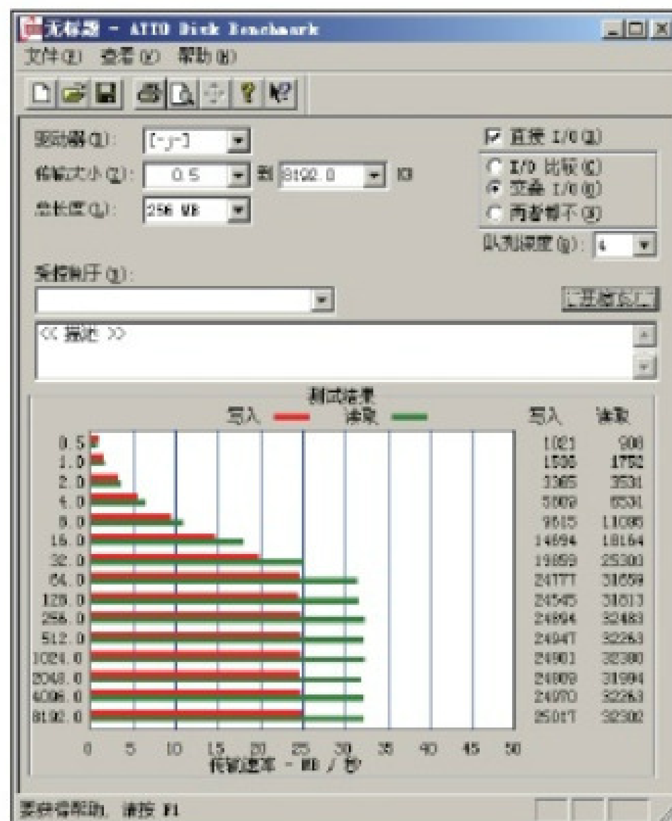


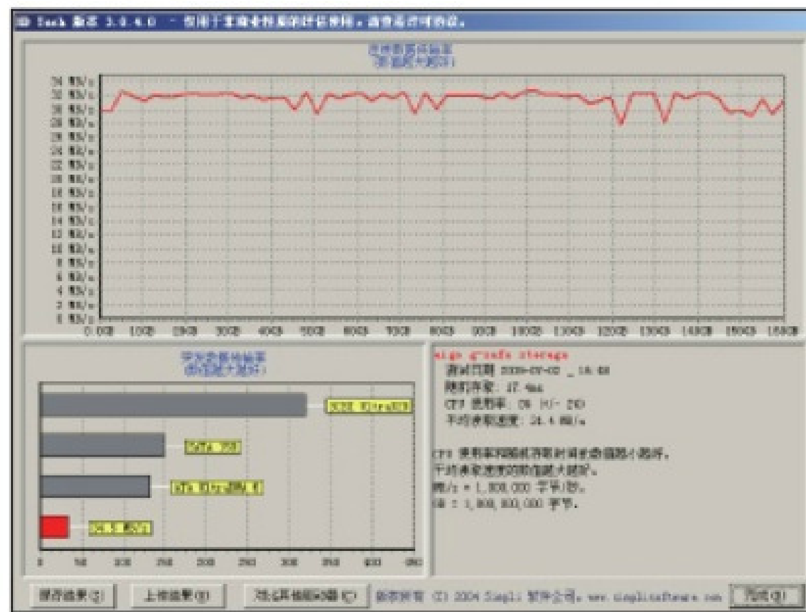
产品接口设计简洁

“g-safe”全称“重力感应主动防护技术”，是爱国者自主研发的专利技术。根据爱国者说明，该技术是一套保护装置，在硬盘掉落时提供对磁头及盘片的保护。它包括感应器、处理器和控制器三个部分。感应器负责侦测存储器的状态，计算存储器的重力加速度值，处理器判断加速度值是否超出安全范围，而控制器负责将磁头锁定或者释放出安全区。一旦感应器侦测并经处理器判断当前的重力加速度超过安全值后，控制器就会通过硬件控制磁头停止读写工作，并快速归位，锁定在专有区域。这一系列动作会在200ms内完成。当感应装置探测到加速度值恢复到正常值范围后，产品才会恢复工作。

附送的“爱国者安全大师软件套装”包括了比较常用工具软件，能实现备份/还原数据、数据恢复、文件粉碎等功能。其中用于数据恢复的软件是Final Data 2.0 OEM版，而文件粉碎功能是通过“重复擦写”原理实现的，无法通过Final Data彻底还原被“粉碎”的文件。而用于备份的软件，功能十分陈旧，例如只能备份Office2000的设置。附赠的杀毒软件为NOD32（版本2.7），带有可免费使用180天的序列号。

在性能测试方面，我们使用一台Acer 4920G笔记本电脑与连接，测试工具除ATTO Disk Beachmark 2.43、HD Tach 3.0.4外，还使用了爱国者附带的一款测试工具，所有软件均采用默认设置。从测试结果中可以发现，H8161S的读写性能中规中矩，平均读取速度为31.4MB/S，写入为24.4MB/S，数据读取曲线较为平稳，可以满足日常使用情况下对读写速度与稳定性的要求。


ATTO Disk Benchmark 2.43测试结果


HD Tach 3.0.4测试结果



爱国者附带测试工具的测试结果



一众人的自言自语
——众说纷纭微博客

■本刊记者 冰河
北京 豪华康拜因

"Twitter Success=Sharing, Caring, Retweeting, Being yourself, Being Positive&wanna Dash of Humor"
"微博客的成功之道=分享、关注、回应、真实表达自己、乐观面对，还需要一些幽默感。"

——摘自Twitter网站上的闲言碎语讨论

微博客是什么？说起这个话题恐怕很多网民都并不清楚。自从博客兴起以来，有太多相似的概念在互联网内此起彼伏，集体博客、摄影博客、漫画博客……加上后来异军突起的SNS交友社区，所以如今说起与博客有关的内容，中国网民已经有些见怪不怪了。毕竟，比博客更复杂、更有趣的内容，在如今的中国互联网行业都不缺乏。视频共享、网页游戏、婚恋交友……在休闲娱乐的内容开发上，中国互联网行业虽然不能说是全球领先，但敏感度丝毫不亚于欧美，而且在商业化开发和探索上往往还要领先一步。

不过微博客的当红却有些让人意外。首先是这个继承博客又有别于博客的概念，从美国红到中国，从2007年红到2009年，虽然一直伴随着争议，但这个看上去类似博客和SNS社区嫁接的互联网新事物，正在顽强的长大。另一方面，尽管在功能上，博客、视频、SNS等现有互联网人际沟通方式看上去都比微博客要丰富，而且基本也包涵了微博客所能发挥的功能。但在实际应用上，微博客却发挥出了远远超过其他前辈的威力，连美国总统大选都采用其作为拉选票的手段。两方面的因素加在一起，就不得不让人思考一下微博客这个貌不惊人的新事物所蕴含的潜力。它会是互联网行业的下一个金矿么？对于普通网民来说，它的魅力究竟在哪里？它还能红多久？不同阶层的网民，面对这些问题拥有自己的答案，正如微博客这个东西所呈现出的特色那样：大家仿佛都在自说自话，谁也没搭理谁，却在不知不觉中，引领了一个新方向。

一、Twitter的起落

What are you doing？你正在干嘛？

无论是微博客的先驱Twitter，还是中国的跟风者饭否、嘀咕……这样的一句话都放在主页最显眼的位置，事实上这也是微博客最核心的特色：记录你当下的状态。你的行为、你的思想、你的所见所闻……只要想表达的，都可以随便说几句，放到微博客上去。140个字符或汉字的容量并不大，但不论语法，不论逻辑，不论是否异想天开，都可以成为微博客上引人瞩目的内容。某种程度上，正是这种随意性和即时性的特点，让微博客在浩如烟海的互联网内容中脱颖而出，成为如今最流行的互联网沟通形态。

微博客的诞生和流行，又是一个类似于Google的传奇故事。blogger.com的创始人伊万·威廉姆斯（E van Williams）受好友兼合伙人杰克·多尔西（Jack Dorsey）的创意启发，在旧金山创建的新兴公司Obvious推出

了Twitter服务。“Twitter”音译过来是“推特”，英文原意为小鸟的叽叽喳喳声，事实上这只蓝色小鸟的诞生正是为了满足每个人的表达欲和分享欲，用一两句话告诉世人what are you doing（你在做什么）。也许正是在内容上和历史上与博客的渊源，让Twitter类型的网站流行开来之后，被国内翻译为“微博客”。不过与传统的博客必须通过个人电脑发表内容的方式不同，除了通过电脑在网页上发表内容，用户还能通过线上和线下（如发手机短信）的数百种工具更新信息。因此在Twitter上发一条消息比给朋友群发短信、MSN更改签名的效率都要高得多。只要在网站上设置了follow（关注）、发动搜索，用户随时可以得知全球各地无数用户的即时状态，海量的信息聚合在一起，呈现的是一种非常壮观和有趣的景象。

不过尽管看上去非常酷，但Twitter起初的流行群体仅仅是对新技术新事物非常狂热的少数互联网技术追踪者中，这些人在国外被称作Geeks，国内翻译为“极客”。很多互联网的新事物都是通过他们流行推广开来，因此微博客诞生之后很快就受到了诸多关注。只是由于形式上的简单，当时的互联网投资者还不敢确定此类网站的前景，因而选择了观望态度。很快，微博客的第一个机遇来临了。2007年4月，在美国德克萨斯州奥斯丁举办的“西南偏南音乐节”（SSW，SouthbySouthwest）和互动媒体大会上，Twitter成为最出风头的东西。Twitter网站当时在现场安装了两块惹人注目的51英寸等离子显示器，用户们在Twitter上发布的音乐节相关信息在显示屏上都可以即时被用户看到。现场的发布和外界的反应在显示屏上形成了非常有趣的互动，很多原本不知道Twitter的用户也被吸引，拿出自己的手机注册并开始使用，然后就迷上了Twitter。结果在现场Twitter竟比一向是美国年轻人最热爱的摇滚演出还受欢迎。因为这次聚会上的出色表现，年末Twitter一举获得了当年的互动网络大奖。值得一提的是团队的获奖致辞也很有Twitter色彩：We'dliketothankyouin140charactersorless.Andwejustdid!（我们想在140个字符内表示感谢。我们做到了！）140个字符正是用户在Twitter上每次发布信息的长度上限，简单而明确的内容传达，Twitter再一次出了风头。

如果仅仅是音乐迷或者技术爱好者的追捧，Twitter还不至于流行到现在的地步。但它的用户集中于年轻群体的特色让互联网行业以外的人很快就意识到了其中所包含的潜力和商机。它的用户开始向年轻群体以外的人延伸。而其中最具号召力的，莫过于如今的美国总统奥巴马。这位美国历史上首位黑人总统在参与竞选时接受了顾问团的建议，使用他的黑莓手机在Twitter上与选民沟通，以建立他年轻和热爱尝试新鲜事物的形象。相关的消息和图片在主流媒体上出现之后，不但为奥巴马迅速赢得了来自年轻选民的关注和支持，也引爆了美国大众对于Twitter的热衷。如今美国国会议员通过Twitter与普通民众沟通已经不再是什么新鲜事，连FBI也选择在Twitter上发布有关案件的侦破进展。2008年12月30日，以色列驻纽约领事馆还曾在Twitter上举行新闻发布会，对加沙问题做出公开回应，被称为有史以来首次网上政府记者招待会。除了政治人物开始选择微博客与大众沟通之外，娱乐人物更迅速的投入到了Twitter的怀抱中。原本Twitter就是借助娱乐事件兴起，因而在娱乐消费群体中具有相当大的影响。娱乐明星自然不会放过这样一个有效聚集消费者的渠道。更何况微博客的特色之一就是消息简短直白，这对于整天忙碌于片场和作秀，时间宝贵的如同黄金一般的娱乐明星来说，实在是瞌睡的遇到了好枕头。另一方面微博客的写作对文字功夫没什么要求，连大鲨鱼奥尼尔这样没上过几天正经学，只是喜欢说唱乐的大块头都可以轻松应付，不用担心写着写着露出了文化不高的马脚。毕竟明星人物里如同老徐（徐静蕾）一样动辄写好几百字博客的人终究是少之又少，只要把文字写通顺了，可以和粉丝建立直接交流的渠道，这些娱乐人物的目的也就达到了。不过反过来说，微博客140个字符内的写作量也迫使写作者不得不简单明确，直接写出自己的想法，托辞和掩饰都没有了空间，这样反而让娱乐明星看起来更率直可信。有兴趣的人不妨看看大卫·贝克汉姆在Twitter上与用户是怎么沟通的：“有很多人关注我，我却没关注任何人，这是因为……关注我的人你们是怎么认为的呢？”“不好意思，谁能告诉我以色列在地图上哪个位置啊？”“我在这个网站注册两年了，如今连密码都忘了，不得不在iPhone上反复测试。”

美国互联网的一举一动一直是中国互联网创业者时刻关注的焦点。从博客被引入国内并获得认可之后，每当美国互联网出现一个新流行之后，类似的网站很快也就会在中国出现。视频共享、SNS社区……中国人模仿并创新的能力让美国同行很吃惊。Twitter红了之后也不会例外。很快，模仿Twitter的网站就在中国出现了。它有个好玩的名字，叫做“饭否”。

饭否网创建于2007年5月，其创始人王兴也是校内网的创始人之一。王兴因为念念不忘以前在学校，大家一起去食堂吃饭的问候语，于是他和团队决定采用“饭否”这个名字为自己的新网站命名。某种程度上来说这种随意的、日常可见的短句倒也真实体现了Twitter原有的风格，但对于中国用户来说，理解并接受微博客的特色还是用了一段时间。很多网民开始无从分辨博客和微博客的区别，抱怨微博客上“还没说清楚自己的想法，容量就到上限了，不爽。”但是微博客这种随时随地快捷传递自己感受的特色注定适合于这个自由随意的时代，很快年轻人就喜欢上了这种简单方便的表达形式。在饭否之后，嘀咕、叽歪、腾讯滔滔等一系列微博客网站也出现在网民的视野并站稳了脚跟。腾讯滔滔凭借其庞大的QQ用户群令所有人不敢小看，毕竟上亿的用户只要有一个零头成为微博客的使用者，其商业前景就蔚为可观。不过滔滔只绑定QQ的做法在开放度上打了一定折扣，对它的用户感受产生了一定影响。后起之秀嘀咕网向Twitter“奥巴马战略”和新浪的“名人博客”学习，依托明星任务的加入吸引人气，其“全开放API”的策略在商业合作和内容拓展上也有相当的吸引力。此外MySpace中国推出9911小字报，搜狐低调运行的“白社会”也具备了微博客的功能。但从总体来看，可以说目前为止，中国的微博客站点还是限于对Twitter的模仿，缺少让人眼前一亮的创新。饭否网以最早



工作中的Twitter员工，看上去没有中国互联网企业员工那种紧迫感

尝鲜者的优势，目前仍旧是中国微博客用户量最大，人气最高的站点。但对于下一步的商业前景，即使是国内最早尝试的创业者，也无法给出一个明确的回答。他们只能说：现在还没到盈利的时候。

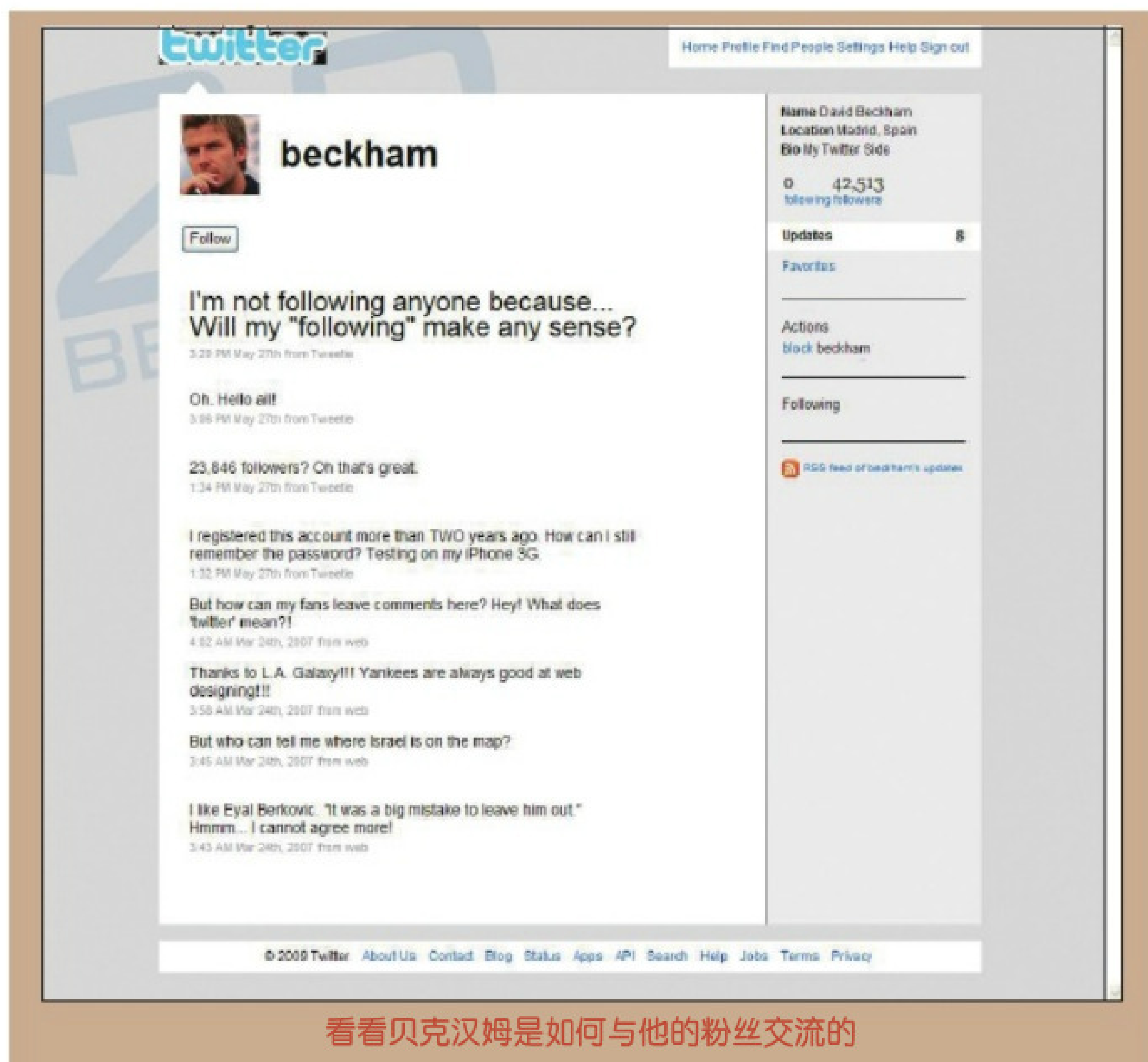
二、奥巴马的好助手


美国第一位黑人总统巴拉克·奥巴马，他在竞选中首次采用了微博客作为自己的助选手段

不管中外微博客网站各自有一本怎样难念的经，这个互联网新形态已经站住了脚是毫无疑问的，而且看上去它还处于上升阶段。根据美国市场调查公司comScore2009年4月的数据，今年3月，Twitter全球访问数量暴增到接近2000万，在一个月内就几乎翻了一番，这还不包括通过手机或桌面客户端到达的用户。而它未来的用户上限是多少，谁都不好确认。4月Twitter用户数量继续激增。这里头固然有奥巴马、奥尼尔、贝克汉姆这样的名人新用户做的贡献，但本质上来说，Twitter“随意互动”这一符合现代人交流欲望的特色才是支持其增长的根本原因。如果没有其他的特色加入，如今的状况就已经接近了它发展的阶段性顶点。

让Twitter再一次成为焦点的是6月份刚刚在伊朗结束的总统大选。本来对于伊朗这样一个宗教色彩浓厚的国家来说，像奥巴马那样通过Twitter与选民交流，并提升影响力的做法是无法想象的。但根据伊朗媒体透露，在本次总统竞选中，两大主要候选人内贾德阵营和穆萨维阵营充分认识到互联网在政治上的重要作用，纷纷抢占网络阵地，争夺年轻人选票。两阵营都把YouTube、Facebook和Twitter当作竞选阵地，发布竞选宣传片和各自的竞选消息。但是这次Twitter在其中扮演了一个新角色。当大选结果公布之后，败选的穆萨维支持者走上街头抗议，引发了数日的街头冲突。而随之而来的监管使得原本与外界沟通就不太顺畅的伊朗一段时间内成为了信息孤岛，电视、广播、报纸这些传统的消息渠道对其中局势的变化都束手无策，就连一向神通广大的互联网也因为伊朗官方的管制而一时间受到了很大限制。只有Twitter因为其匿名、可通过手机发布消息和图片的优势，成为当地网民最有效的沟通渠道。由于Twitter能通过互联网和手机短信进行信息发布，也可以通过连接网络的电脑和手机接收信息，此外还有大量第三方网站和客户端软件利用Twitter开放的数据接口提供Twitter信息的阅读和发布。这种特性，使得人们不用登录Twitter网站就能阅读信息，Twitter去中心化的模式使屏蔽Twitter网站变得毫无意义。不同的用户利用Twitter一种名为hashtags的标签，对发布的内容可以按照关键词进行分类和搜索，网友彼此间可利用这一机制协调行动。Twitter信息的分享和转发（retweet），使Twitter具备灵活快速机动的传播特性。这让所有人意识到了微博客网站具备的新力量所在：对于公共事件这种无所不在的转播和表达，使得传统的新闻媒体相形见绌。在伊朗街头抗议活动中不幸遇难的一名抗议者妮达萨勒什阿哈·索尔坦（Neda Salehi Agha-Soltan）中弹倒地时仍手持手机发送信息的视频画面，在一天之内通过Twitter传遍互联网的每个角落。“妮达”也在一天之内成为Twitter上最热门的话题之一。时至今日，“#iranelection伊朗大选”仍旧是Twitter上的热门关键字之一。

2008年，从印度孟买恐怖袭击案到“饭岛爱自杀事件”这样的热点新闻都是在Twitter上首发。和Twitter的运势有着惊人的巧合，饭否诞生一年后，汶川地震为其带来了创立以来的第一个“全民”讨论话题。今年，株洲高架桥垮塌事件中，同样身为摄影记者的网友火烨利用饭否，让“手机拍到的现场记录，比新华社通稿更快地传到了网上”；年初知名博客写手钱烈宪遇刺事件，第一手消息也是在Twitter和饭否上发布。5月，为报道邓玉娇案件赴巴东采访的多名国内记者受到当地阻挠，他们用手机向饭否发送消息，作为对外联系的第一通道，而由于饭友互相转发形成的滚雪球效应，很多圈内圈外人得以及时了解事情进展。在此前后，诸多媒体人士的加入和发言，也带动了饭友对社会热点话题的深入讨论。一时间，以饭否为代表的新媒体工具又一次充当了消息有效传达的先锋。包括Twitter、饭否在内的微博



看看贝克汉姆是如何与他的粉丝交流的

客，以Facebook为代表的SNS及Opera浏览器信息共享的Unit功能，使得信息的发布和传播达到了点对点、多点对多点的水平。当所有人都可以和所有人悄悄交流，每个人都变成了信息的制造者和传播者，信息的传播路径和速度比以往发生了根本性的变化。当民众想要表达，那么他想表达的，就一定能得到有效传递。”

就在本刊记者为采写本文而在各个微博客网站上游荡之际，新疆乌鲁木齐发生了暴力事件。根据新华社公开播发的消息，已经有156人死亡，1080人受伤。而在事件之初，饭否网上的网民就已经开始通过这个渠道向外界传递局势的发展。特别是在深夜，当其他媒体尚无从获得最新消息的时候，有耐心的网民却可以在微博客上的只言片语和图片中得知政府部门的有效应对，这使得流传于外界的谣言失去了蛊惑力。面对这种突发事件，微博客灵活有效的特点充分显露无疑。

不过，当网民方便快捷地通过微博客进行意见表达的同时，由于其匿名性的特点，真伪莫辨的小道消息也亟待使用者仔细甄别。《纽约时报》2009年6月20日一篇文章指出，Twitter上的内容都是未经证实的。尽管用户可以凭经验去相信某个Twitter账户，但是信任问题依然存在。当微博客网站传递出第一手消息的同时，信息的精确性和真实性问题也正在逐渐凸显出来。有些甚至可能是故意制造出来的虚假信息，这使得微博客的内容也多了一丝危险的气息。但为博客网网站的好处在于，没有人能完全垄断话语权，所有当事人只要愿意都可以选择这个途径充分表达。当各方面的信息综合在一起的时候，事件的真相就会渐渐浮出水面。这使得少数别有用心的谣言最终不攻自破，无法达到其原本的目的。从这个角度来说，微博客具有强大的自净化能力，当然前提是要所有的人都能得到充分表达。但即使如此，对于微博客还是应该有相应的管理手段，否则匿名或者假冒他人制造假信息的做法还是可能引起不必要的纠纷和混乱，给用户和管理者带来额外的烦恼。

三、中外Twitter们的光明与阴影

说到快乐和烦恼，微博客网站的创建者们最担心的恐怕还不是内容的混乱。尽管目前匿名内容的胡说八道有时也会给管理者带来一些困扰，不过最让他们忧心忡忡的，还是网站自身的发展前景和商业开发。事实上，缺乏进一步商业开发的微博客网站尽管看上去红火，但缺乏有效的盈利渠道，这使得网站自身的发展处于一种尴尬境地。根据持续关注Twitter网站的美国调查公司Compete近日公布的最新统计数据显示，今年5月Twitter网站的美国独立访问用户量为1970万，用户数量首次出现下滑。而其中自注册第一天起，40%的Twitter用户没有发布过一条消息，这表明大量账户被遗弃。（假若40%的谷歌用户完全不使用谷歌的服务是不可想象的，真出现这种情况，百度和微软不知该怎样欢庆）。约25%的Twitter用户不跟随其他用户，三分之二的用户跟随不超过10名其他用户，这表明大量Twitter账户处于“休眠”状态。逾30%的Twitter用户没有发布过一条消息，近80%的用户发送的消息不超过10条。而约30%的Twitter用户没有任何跟随者，80%的Twitter用户的跟随者不超过10人。这表明大量用户的消息没有被广泛传播。尽管被称作是一款优秀的沟通工具，Twitter用户的积极性和兴趣方向难以把握。如果这样的状况持续下去，Twitter类网站的前景并不算乐观。

从技术上来说，Twitter是第一个在Web 2.0架构上把手机与网络紧密连接在一起的创新，这与电信互联网化，手机计算机化和软件网络化的大趋势是一致的。而且在一定意义上说，它是引导这一潮流的先行者之一。如果仅仅从网络业的角度看，Twitter有多大程度上在吃其他公司的市场份额，在多大程度上在创造一个全新的市场呢？Twitter已经在侵蚀现有即时通讯和短信及其他手机应用服务商的市场份额，目前在这些方面的领先者已经意识到了这种竞争。在美国，如雅虎、微软、Facbook都已经或将要拿出新服务与Twitter对抗。在中国，首当其冲的当然是QQ，如今它也已经推出了自己的微博客网站滔滔。可以预见的结果肯定是即时通讯的Twitter化，或者说即时通讯服务的升级。但从本质上说，这种即时通讯服务向微博客网站转型或者说吸收它精华的过程，没有自我否定推倒重来的根本障碍。从界面上来看，将QQ的消息框转化为一个页面几乎毫无难度。因此一旦革新成功，现有即时通讯的用户大部分可以立即转为新型服务的使用者。因此尽管看上去新颖，但微博客网站算不上网络业重大革命，但其思路对于现有互联网企业来说，还是具有很大的启发性。微软和Facebook都在近期宣布了重大举措，以应对Twitter日益高涨的人气对互联网产生的广泛影响。微软新推出的搜索引擎服务“必应Bing”已经成为首家在其搜索结果里显示实时Tweets（Twitter用户发布的短消息）的搜索引擎。不过，受制于Twitter在数据请求处理量方面的技术限制，必应



最早进军微博客领域的网站“饭否”

提供的服务有所局限。微软表示，该项服务只收录美国在Twitter上最受欢迎的几千人的Tweets，它可在不到一分钟时间里收录这些人发布的最新Tweets。与此同时，Facebook开始测试一项站内搜索服务。该服务可使用户搜索到Facebook其他所有用户的“状态更新”（相当于Facebook的Tweets），前提是其他用户发布的信息被设定为公开可见。

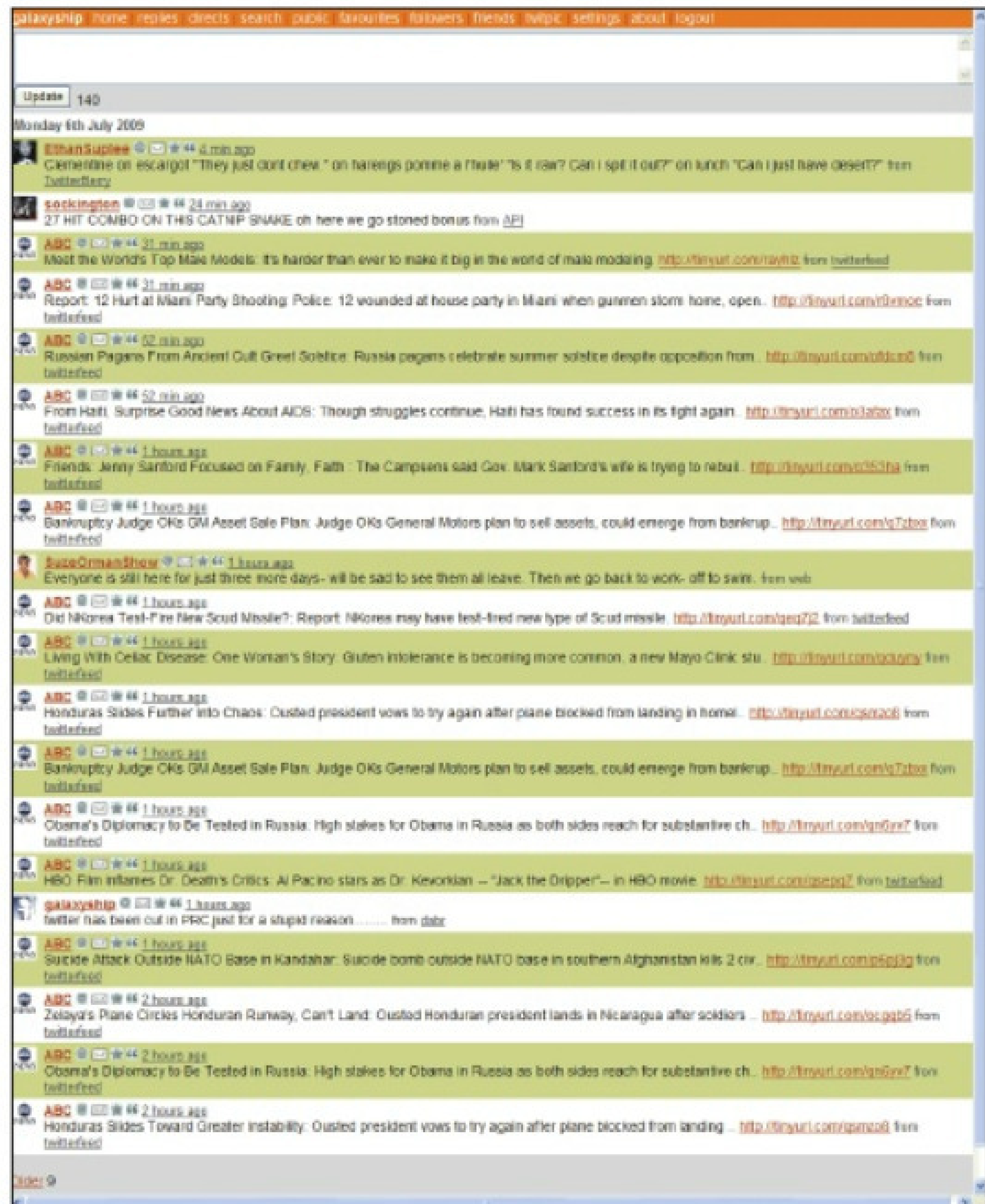
虽然不能说微软和Facebook的举动完全是针对微博客网站，但不可否认的是微博客网站带来的冲击已经引起了这些互联网恐龙的重视。相对微软、Facebook的服务，如今微博客网站的思路发生了明显变化，首先是竭力从真实的个人和真实的社会关系出发去构架整个网络服务体系，其次将平台与应用区分开来，实行应用开发服务的开放。第三是解决实时动态传递信息的问题，微博客网站在这方面的特色最为突出。最后是解决网络服务的广度，深度和效率，例如通讯系统、支付系统，智能搜索和呈现，个性化广告投放等。从性质上看，前两个因素目前已经成为中国互联网所认同的理念，并已经构建了相当出色的基础。但后两个因素目前尚在雏形之中，而且一旦得到充分实行，将会完全颠覆现有互联网服务的模式和内容，整个行业都必须随之升级。目前中国电信系统的3G升级已经在硬件上为技术革新准备好了条件，但在意识上，并不是所有人都跟上了变革的脚步。

从另一方面来说，微博客网站简洁方便的特色是其迅速崛起的主要原因，但同时也使得它在中国的未来发展前景受到了很大限制。这种限制主要体现在渠道、移动和传播这三点，而这三点，也是它革新最为明确的领域所在。

渠道对于原有的互联网企业来说并不是个显著的问题。毕竟ISP和ICP服务还是具备比较好的基础。即使经历种种诟病，但基于庞大的用户压力和盈利需求，原有服务还是比较平稳的。而且随着宽带建设的进步，过去受制于带宽和网速的局限，如今已经大大缓解。但微博客网站不同，因为其多种多样的发布渠道，使得其对于传播渠道的要求变得更加严格。手机信号的强弱，繁琐的接入服务号码、缓慢的反应时间，都是目前制约微博客网站服务的阿基里斯脚后跟。尽管中国互联网已经看到了3G时代的曙光，上网本已经走向白菜价，可是在有效的基建服务铺设完毕之前，所有人都只能眼巴巴看着。要命的是，我们还无法预期，要眼巴巴看多久。



腾讯滔滔，虽然不是最早进入微博客领域的网站，却是最具爆发力的——谁敢小看腾讯上亿的用户注册量呢？！



通过英国的一个网站dabr辗转链接到Twitter上，伊朗人当初就用类似的办法访问

移动服务很早就是互联网服务的口号之一，微博客鼓吹者喜欢用中国互联网1亿PC和6亿手机的对比来说明问题：移动网络市场比有线网络市场大六倍。这个说法的前提是网络服务在PC上和在手机上是等值的，但现实是如今在PC平台上实现的网络服务比在手机平台上要丰富很多，用户的活跃度、服务价值也完全不可同日而语。如果不算来自电信运营商的垄断收入，网络公司在移动平台上的收入可以说仅仅是PC平台收入的零头。微博客网站的服务不仅仅局限于互联网，而是网络与短信的结合。短信是要用户花钱的，即使我们有各种各样名目繁多的套餐和优惠，但天长日久也是不小的花费。也许随着3G的开展，移动互联网的发展会减弱这种额外的成本，但同样基于对3G时代的眼巴巴，目前PC平台与移动平台的分离带来的消费成本，仍旧是所有人无法绕过的话题。

传播——自从互联网号称进入2.0时代，各种概念就满天飞，但一个公认的变化，就是互联网信息的传播模式已经发生了根本变化。信息传播由过去的以门户为中心变成如今的以用户为中心。用户产生的内容更多的成为容易让人兴奋的焦点。“网民的力量”在这两年都已经成为整个社会瞩目的中心。但随之而来的是过度的商业化开发。微博客网站也不能免俗，其流量中越来越

大的比重开始转向商业目的信息传播。尽管大家都知道这是不可避免的趋势，但在信息的智能化分检和匹配问题得到有效的技术解决之前，商业性的信息传播已经远远超过微博客网站中有趣的内容，成为让人头痛的唐僧念经。这样下去，热衷于微博客网站的用户迟早会被信息噪声烦死。

除了以上所谈到的局限性外，微博客网站一个根本的致命局限在于进入门槛过低。正如饭否轻松复制了Twitter的模式，其他网站再复制饭否也并没有什么技术难题。所以我们可以看到后来者迅速出现，而且个个长得都和亲兄弟一样。去年到处都是卖朋友、抢车位，今年都开始号召大家去他那里随时说两句。中国互联网行业十几年的经验教训告诉我们，进入门槛过低的模仿热可能的结局只有两个，一个是大家热闹一阵，浪费些钱财和口水，然后各自寻找下一个可忽悠的热点。还有一个结果是几个产业巨头后发制人，把勇于尝鲜的前浪拍死在沙滩上。博客网站的发展，就是个明证。


嘀咕网，目前开放API插件应用最多的微博客网站

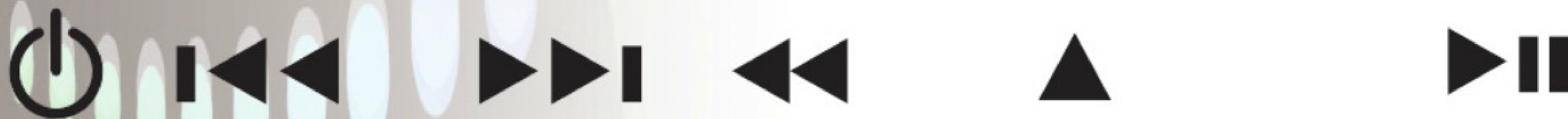
尾声：自语互联网

在尝试微博客网站的各项应用内容时，有一个应用让本刊记者小小震撼了一下。这个应用是饭否网站上的“共饭”插件。与一般微博客网站中规中距的文本框、浏览页面不同，这个插件的界面是一张世界地图，而散落在各地的饭否网用户发出的消息，就会如天上的星星一般，在地图的每个角落上此起彼伏的闪烁。不得不承认，尽管这个界面有些不方便，比如无法及时跟踪自己感兴趣的消息，也不容易找到自己感兴趣的人，但在视觉上，这种“同一个星球上的人在各自的角落里孤单的絮语”的画面，却很能体现现代人看似丰富实则孤寂的内心。从某种角度上，这个界面正说明了微博客网站得以迅速流行的根本原因。找到表达的渠道，找到倾听的对象，这是微博客网站带给现代人最大的价值所在。

透过互联网，我们需要怎样的一种生存和沟通呢？

找歌，别有网径
——不一样的网络音乐搜寻体验

■贵州 冰河洗剑



百度MP3、搜狗音乐、有道音乐……各种各样的搜索引擎和在线音乐网站，都提供了完备齐全的音乐搜索功能，不过总是输入歌名或歌手名字搜索太让人厌倦了，找来找去，总是那么些熟悉的音乐。想换点品味找点新歌吗？想换一种找歌的方式，让心情更好吗？

可视化的音乐搜索，让音乐关系更直观；心情好坏不同，搜索心情音乐；哼哼唱唱，找到不知名的歌曲；音乐基因谱，让音乐找音乐……各种有趣有用的音乐搜寻方式，让你有不一样的网络音乐体验，让你想听就听，听出境界。

一、音乐关系图，让搜寻可视化

每个人的音乐喜好都不同，往往会趋向于某一类型的歌曲，这些歌曲常常都有一定的相似性，也就是音乐关系度。如何由某一首歌曲，快速找到自己喜欢的其他歌曲呢？可视化的音乐搜索，将歌曲之间的音乐关系度直观的表现出来，让找歌变得更有趣味。

1.谷歌挑歌，可视化的音乐元素

谷歌（Google）前不久推出了一个很有趣的音乐搜索功能——挑歌（http://www.google.cn/music/songscreener）。与其他常见的音乐搜索引擎不同，谷歌挑歌采用的是一种模糊的可视化搜索模式。不需要输入歌名或歌手名来进行搜索，而是通过调节节奏、声调、音色等，并设置一些附加条件，这样就可以找到自己所喜欢的歌曲。

刚进入谷歌挑歌时，在页面可视化音乐图区中有推荐的歌曲，多达上百页，每页的歌曲都是同一类节奏声调和音色相近的（图1）。在右边挑歌设置区中，可根据自己的心情，选择歌曲的节奏强度从舒缓到强烈、声调从低沉到高亢、音色从丰富到单纯，并可以下方设置歌手性别、流派、语言。设置好后，就会自动在音乐库中挑选出符合条件的歌曲，直观显示



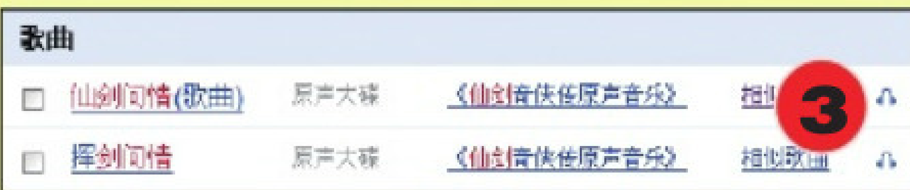
在图区中了。点击“试听本页歌曲”，就会自动将搜索到的歌曲加入到Google音乐播放列表中欣赏（图2）。



谷歌挑歌的这种相对模糊的搜索模式，对寻找某一类型的歌曲是很有帮助的，而且还常常可以找到我们所喜欢但却未听过的一些歌曲。谷歌挑歌图形化的方式，将搜索到的音乐歌曲以图形元素方式显示，这样的音乐搜索模式并不是新生事物，但是支持了中文歌曲，搜索速度也有足够保证，是一种很不错的尝试。

Google音乐的相似歌曲

在Google音乐的常规音乐搜索方式中还提供了一个“相似歌曲”的功能，当搜索某首歌曲时，可自动的给出一些同类相似的歌曲，帮助我们找到更多喜欢的音乐。例如这里搜索《仙剑问情》，在搜索结果列表中点击歌曲后的“相似歌曲”链接（图3），就可以显示与“问情”相同风格的歌曲搜索结果。



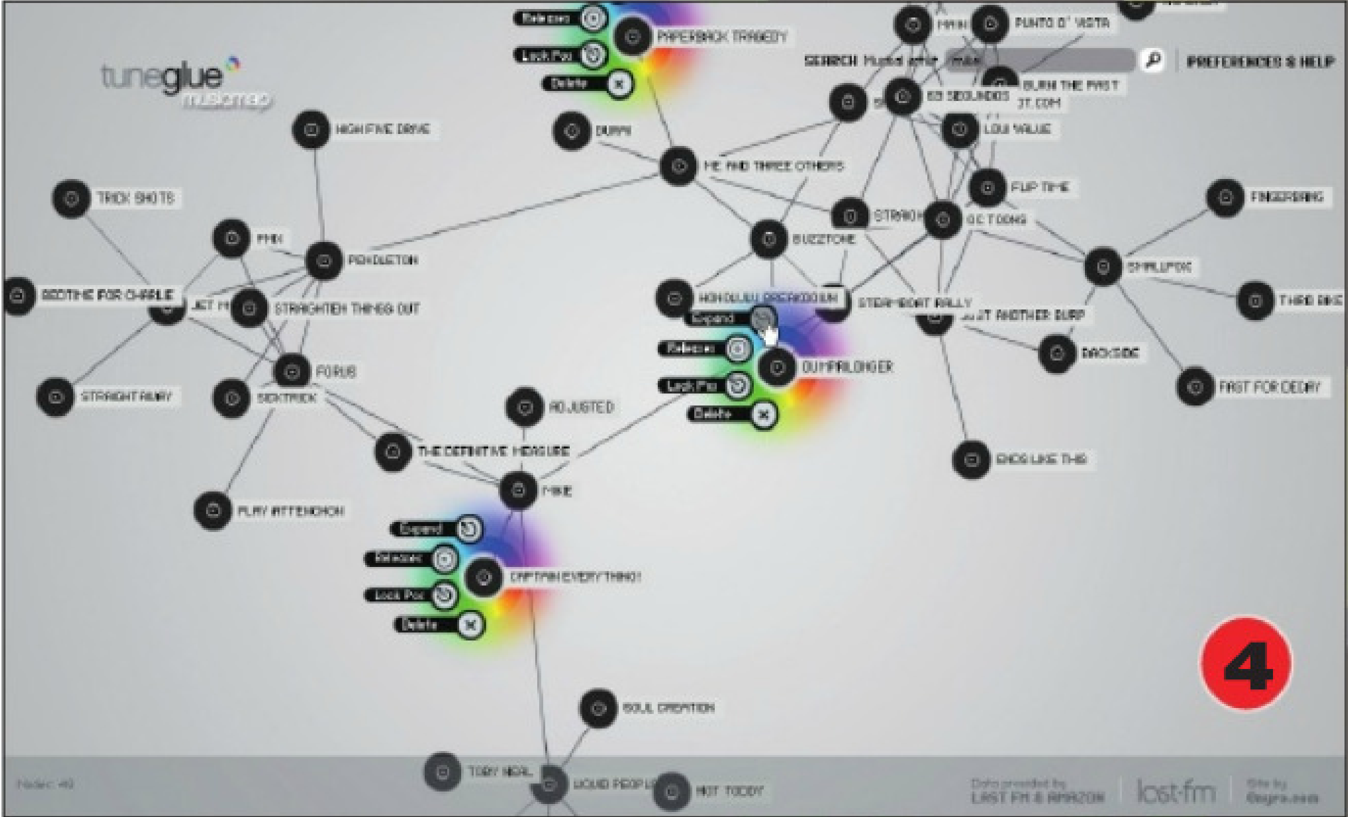
2.Amazon的音乐云图

Amazon是网络在线购买正版音乐最主要的站点之一，在Amazon上的音乐搜索也变得更加有趣和直观。

Tuneglue（http://audiomap.tuneglue.net/）是由百代唱片（EMI）与音乐推荐服务提供商Last.fm共同推出的“在线音乐地图绘制系统”，它以可视化云图的方式来展现搜索的音乐结果，可以方便用户找到有关联的音乐商品。在搜索框中输入艺

术家名或乐队，首先得到一个搜索结果节点，点击其上方的“Expand”按钮，即可扩展相关的音乐结果。通过不断扩展搜索结果节点，可以看到一张关系清晰的云图（图4）。整张云图表示相似乐队的关系度，每个节点代表一个相关的乐队，而每个节点自身又可以继续扩展。正如六度理论一样，通过这个由单个乐队节点构成了所有乐队组成的网络，之间的关系也可以用一定的偏差度数衡量。

扩散出来的节点与圆心的距离表示乐队之间的相关性大小。有趣的是，这些节点都可以自由拖动，释放会回复原位，互相之间发生碰撞。此外，还可设置“摩擦力”和“弹性”，让动画界面表现更加好玩。点击每个乐队节点可以获取他们的专辑发布信息，并可直接在Amazon网站购买该专辑。



二、无所谓名字，用心情搜歌

音乐是感情的一种表达，情感的共鸣。不同的音乐在不同的时候会带给人不一样的心情感受，不同心情的时候也会想听不同类型的音乐。开心的音乐能在人们快乐时带来更多快乐，伤感的音乐能让低落时的哀愁随音乐流走。听歌的很多时候，无所谓歌的名字是什么，在乎的只是音乐中所表达的心情，寻求音符的共鸣，所以就有心情音乐的搜索。

1.搜歌有道，音乐随心听

“音乐也有心情，什么心情听什么音乐”，不过对于这种没有明确名称的音乐歌曲搜寻，使用传统的音乐搜索引擎和搜索方式，往往难以找到符合心情的歌曲。而有道搜索招供的心情音乐服务——音乐随心听（http://mp3.youdao.com/feel），按照心情的划分，为听歌者提供了不同的心情音乐，让音乐欣赏真正作到随“心”。

在有道音乐随心听页面中，显示了10朵漂浮的白云（图5），分别代表了10种心情：伤感、爱情、怀旧、安静、动感、快乐、寂寞、浪漫、励志、温馨等。点击“更多心情”，还可以找到可爱和深情另外两种心情。

点击某个心情白云后，页面中会显示随机选择的相应心情的音乐歌曲播放列表。歌曲之前有连线，表示歌曲之间的联系，还有显示歌曲乐调的标志，选择某首歌曲，即可播放并查看歌词或收藏（图6）。





心情音乐默认是随机播放，如果再次选择同样的心情，歌曲则会重新随机排序。有趣的是，选择不同心情，网页的背景颜色也会跟着变换，比如“浪漫”心情是颇具情调的淡紫、“怀旧”心情是低调的墨绿、“爱情”心情则是温馨的紫红。有道音乐随心听还提供了与朋友分享心情的功能，事实上就是复制分享当前听歌的心情网址。

U2的外文心情音乐

U2.FM芋头电台（http://www.u2.fm/）也是一个心情音乐电台服务网站。在“芋头电台”中，首先进入选歌面板，点击底端工具栏上的“心情”按钮，在对话框中会显示多种心情音乐链接（图7），如果感觉默认的“心情”选项太少，还可以点击“更多”链接进入丰富的“心情”标签进行选择。选择某种心情后，网站会自动建立一个音乐电台播放列表，其中的歌曲全都是根据用户当前的心情选定的。



此外，也可利用工具栏上其他按钮，通过曲风、歌手等方式进行搜索。不过U2.FM的界面虽然是中文，但目前只支持对外文歌曲进行搜索。

2.Musicovery，发现英文歌曲中的心情

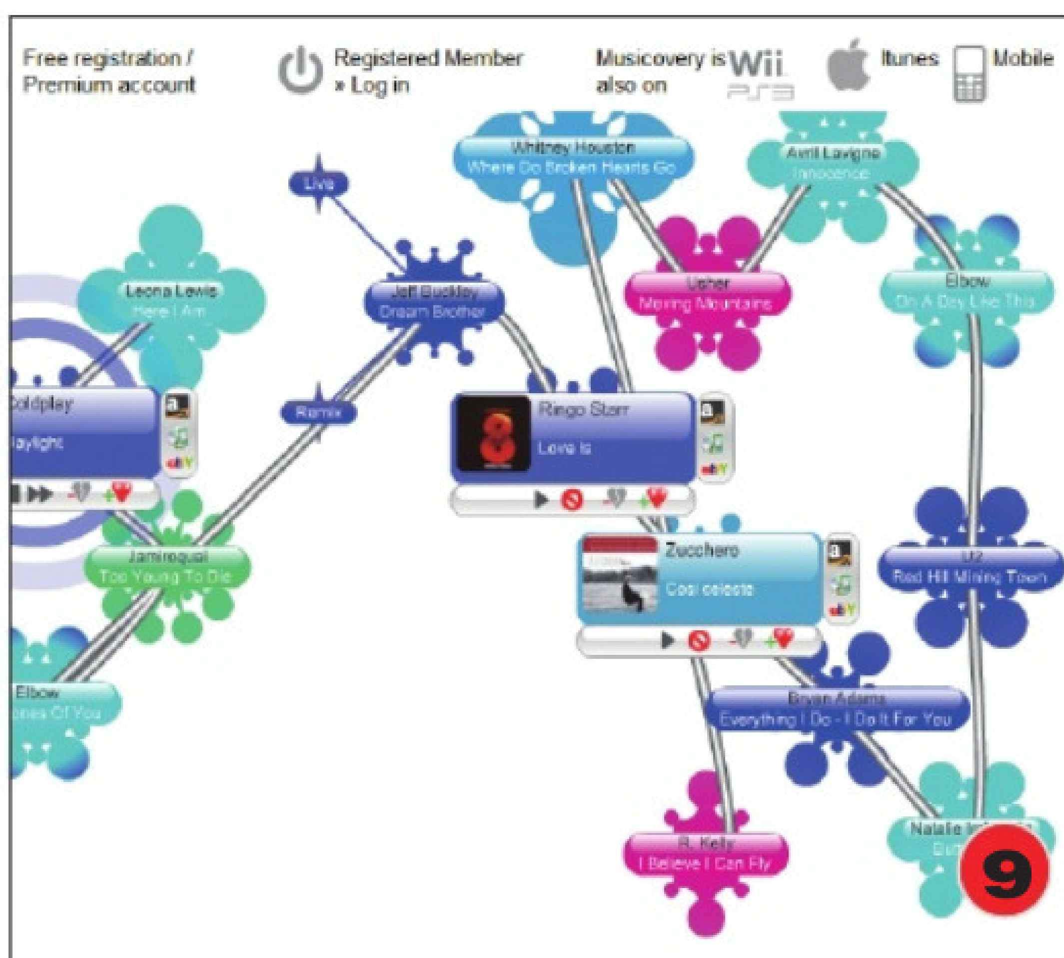
有道音乐随心听提供的心情音乐大部分都是中文歌曲，其实有更多的动人音乐是外文的，想听听外文心情音乐怎么办？

Musicovery是一个在线音乐电台（http://www.musicovery.com/index.php），用户在这可享受很多美妙的音乐。Musicovery网站以Flash的形式来展现，感觉非常酷。除了界面外，Musicovery最大的特点是可根据你的心情，自动为你选择合适的歌曲。



登录界面后，在左侧是一个音乐播放面板，有“Dance”和“Mood”两种模式可供选择，其中“Mood”就是心情方式。在“Mood”中可以选择你的心情（上页图8），失落（Dark）、平静（Calm）、快乐（Positive），或是充满激情（Energetic），Musicovery就会为你播放符合心情的歌曲。在下方的时间进度条上，可以按照时间来选择不同时期的音乐，还可通过选项选择不同的音乐类型，如乡村音乐、爵士、蓝调、R&B等。

搜索到心情音乐后，在右侧页面中将会以一种树状方式显示结果，可以看到不同的音乐之间通过连线连接，每一个节点就是一部唱片，树状的连线显示了类似音乐之间的内在联系（图9）。将鼠标移动到不同的节点上，将会显示该节点对应唱片的封面及简介，点击该唱片，就可以在线聆听这些音乐。点击节点唱片提示信息上的按钮，将会自动连接到Amazon或Ebay网站上搜索该唱片的购买信息。



三、不知歌名，哼哼唧唧就能找歌？
——终极音乐搜索Midomi

很多时候，在超市、咖啡厅、书吧甚至路过某家商店，无意听到一首歌或一段曲子，非常喜爱，但是却不知道名字。回头上网想搜索，却怎么也搜不到，让人遗憾不已。当然，如果记得歌词，那搜索起来会方便得多，不过不是所有歌曲的歌词都是那么清晰的，很多时候只记得一些旋律节奏，如果能哼哼几句就能把这首歌曲找到该多好。

真的有这么一款音乐搜索引擎的存在，只需对着麦克风哼几句模糊不清的歌曲，就能帮你找到你想要的歌曲，这就是Midomi（http://www.midomi.com/index.php）。

打开Midomi主页，在页面下方可以选择语言种类，变语言为简体中文（图10）。注册一个账号后可以录制自己喜欢的歌，如果只是想搜索喜欢的歌曲，那么直接点击“Click and sing ro Hum”搜索链接，对着麦克风唱几句就可以提交了。

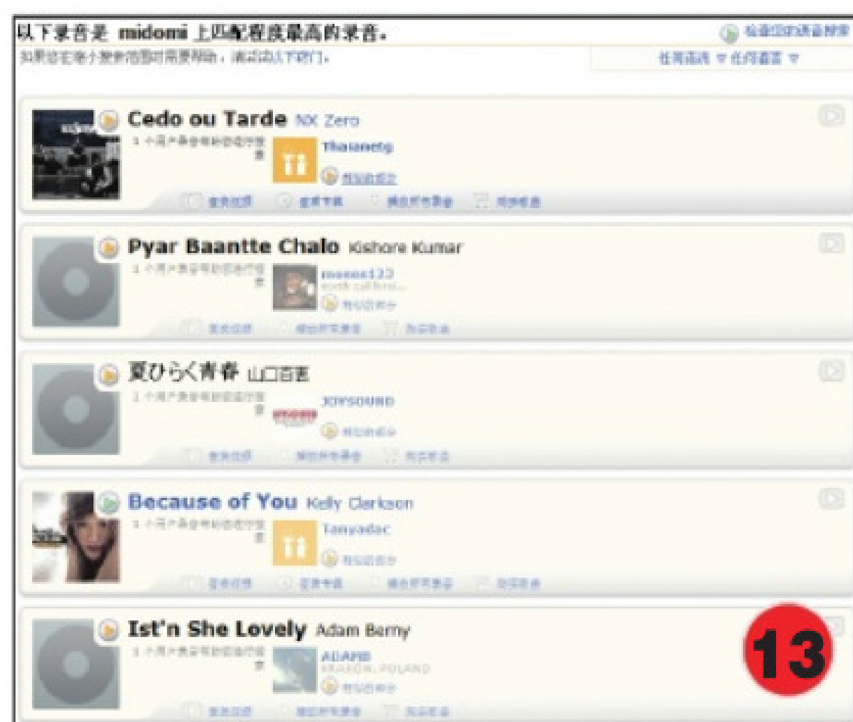


Midomi使用的是Flash技术进行在线录制识别搜索，因此点击搜索按钮后会弹出一个Adobe Flash Player设置对话框，询问是否网站使用麦克风（图11）。点击允许后，就可以开始录制了。要求最少哼唱10秒钟，这样才能更准确地搜索到想要找的歌曲。唱完后点击“Click to Stop”按钮（图12），自动上传录音，并从数据库中检索到相似的音乐歌曲名称。



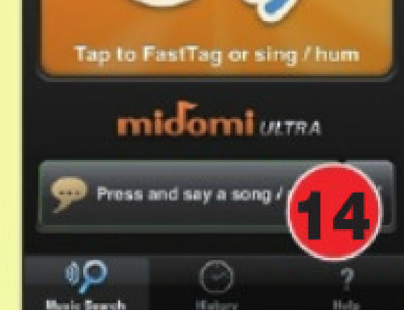
对着话筒哼个调调，就可以搜出来这是什么歌，但这个搜索效果如何取决于走调的程度。前段时间经常在某个音乐手机广告里面听到一段MP3铃声，一直都似乎是“哒拉哒拉哒拉哒哒哒哒拉拉拉”的，蛮好听，但不知道是什么名字，也无从查寻。现在对着麦克风按着旋律，那极其业余和走调的嗓门“哒拉”10秒钟，哼完后点击“Click to Stop”，居然很快就搜索到了歌曲名字，原来叫《我在那一角落患过伤风》。如果唱的是歌词，相信搜索结果会更加让人满意。

在搜索结果列表中，除了提示歌曲的名称、歌手、专辑信息外，还可以点击“相似部分”链接，播放该首歌曲中与我们对麦克风哼唱录音相同的部分（图13）。如果确定找到了自己想要的歌，可以播放整首歌，购买歌曲专辑等，还可听到其他搜索者哼唱的版本。



Midomi及未来音乐搜索技术的发展目标

Midomi提供的哼唱搜索服务，其实集成了语音合成技术、语音识别技术的应用，可以说是终极音乐歌曲搜索工具。为什么说它是终极音乐搜索工具呢？



在许多用户的电脑上，往往保存着成百上千首歌曲，有的甚至多达数G，在搜索这些歌曲时，虽然可能通过MP3的ID3信息进行分类搜索管理，但歌曲太多时还是很

低效。如果能够实现Midomi这样对着麦克风哼唱几句就能快速定位到想欣赏的歌曲，一定是非常方便且吸引人的。

有趣的是，Midomi提供了一个工具“Midomi ultra on the iPhone”（下载地址：http://phobos.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewSoftware?id=284972998&mt=8）（上页图14），可安装在数码设备上面，提供对音乐歌曲的管理功能，通过哼唱旋律，或念出歌曲名称，就可以实现快速搜索歌曲。下一步音乐搜索的发展目标是什么？对着麦克风哼哼旋律，电脑就会自动找出那首歌！

四、音乐达人，弹弹敲敲也搜歌

有时候看电影听到一些旋律，很熟悉但不知道是什么曲子，于是只有到贴吧论坛之类的去到处发帖询问。不过如果是对音乐略有专业水准的朋友，不妨可以试试这个Musipedia（http://zh.musipedia.org/）所提供的旋律片段查寻音乐服务。

1.用空格键，把歌曲搜出来

TuneSpotting（www.TuneSpotting.com）提供了比较有趣的音乐搜索服务，如果你备具足够的音乐知识，可以直接把准确音符给写出来，精确搜索到相关的音乐。如果仅仅是记得歌曲的节奏，那么可以通过敲敲键盘空格键，就能把音乐旋律弹出来。

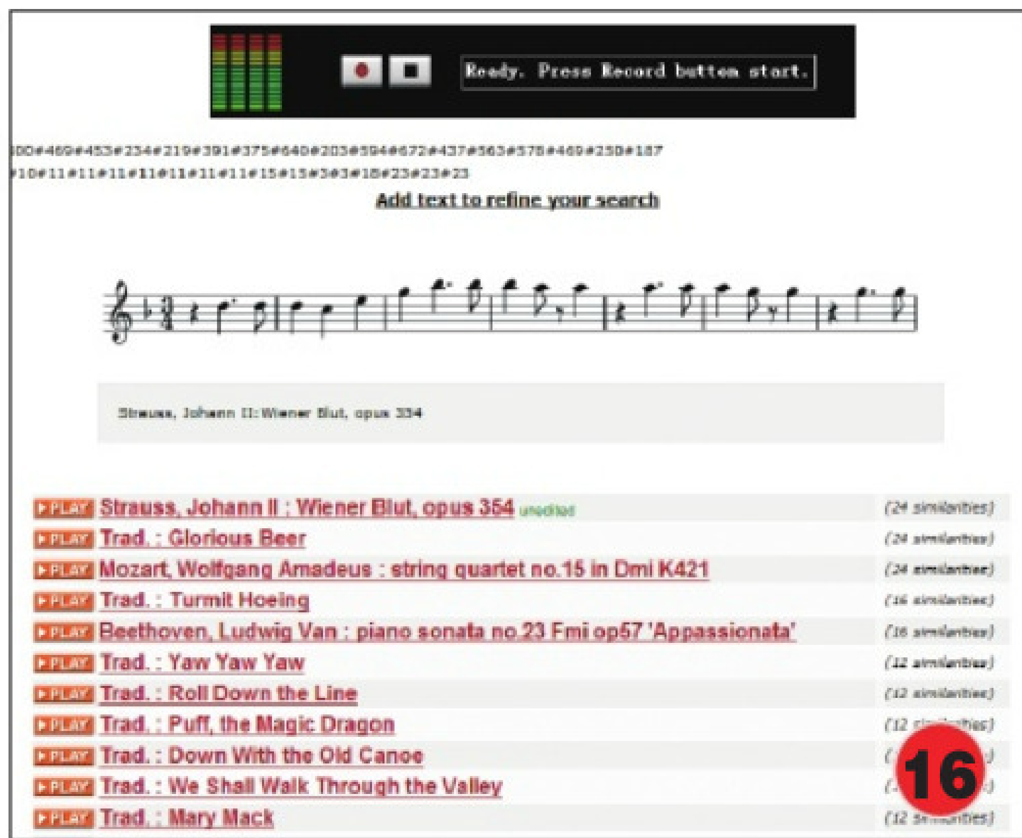
在TuneSpotting页面中点击“Search using notes”，打开五线谱编写页面，在页面中间提供了各种五线谱音符符号，可点击书写出自己要搜索的歌曲旋律（图15）。在五线谱上会显示黄色的双竖线定位符号，点击音符后可将它在五线谱位置处拖动放置。书写完毕后，点击“Play”按钮，就可以欣赏一下歌曲的效果了。如果与自己要找的歌曲旋律相符，那么点击“Search”按钮，就可以搜索到相近的歌曲音乐。



15

在页面中点击“Search by playing”按钮，进入节奏查寻方式。此时电脑键盘就变成了钢琴琴键，点击录制按钮，根据要找歌曲的节奏不断的按下空格键或其它键。完毕后点击停止按钮，在页面中自动生成五线谱，并从歌曲资料库中搜索出节奏相符的结果（图16）。

此外，TuneSpotting也支持通过歌曲关键字、分类、专辑等方式搜索音乐歌曲。



16

2.描绘音乐轮廓，找寻模糊的音乐

Musipedia（http://zh.musipedia.org）的中文名是“自由的音乐百科”，在这里可以创作、编辑和搜索音乐（图17）。和其他音乐搜索引擎相比，Musipedia最有个性的地方在于专门通



17

过弹奏乐曲来实现歌曲搜索，即使你仅知道一首歌曲的片段旋律，仍然可找到和识别特定的曲调，使用时需要用鼠标在模拟的钢琴上进行“敲击”，然后通过“弹奏”的旋律去搜索相应的曲目。除了在键盘上弹奏外，吹口哨或者哼唱，直接利用网站提供的Parsons代码（旋律轮廓），都可以找到想要的音乐歌曲。

Musipedia提供了4种查寻方式（图18），其中“键盘查



18

寻”也就是打谱查寻，查寻精度是最高的，但难度也是最高的，要求用户懂五线谱。如果你会五线谱，又记得那首歌的大概旋律，打开键盘查寻页面，在页面上可以看到一个虚拟钢琴键盘。只要在这个虚拟钢琴键盘上找准印象中的大概旋律，网站就会自动记录下这段旋律关键搜索词。为了让搜索更准确，还可以在虚拟琴键的右上角为歌曲设定音阶，并设定一个关键词，如歌曲名等（图19），最后点击“搜索musipedia”按钮，即可查寻到符合条件的歌曲。

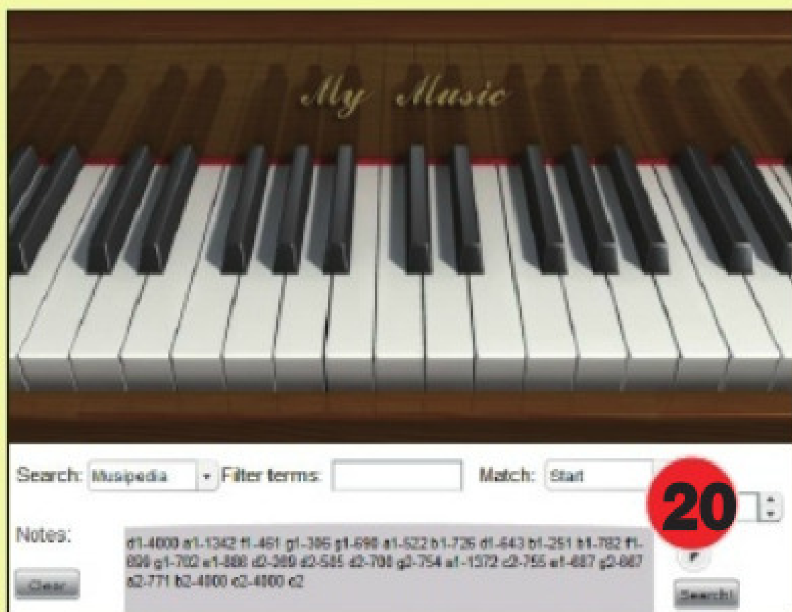


19

如果不记得歌曲的具体旋律，只有高低音的印象，就可以用“旋律轮廓（Parsons代码）”来搜歌。“旋律轮廓”只需要知道音色高低，但类似于模糊搜索，搜索的精度不高。旋律轮廓的搜索关键词中只有U（Up，高音）、D（Down，低音）、R（Repeat重复）三种代码，可以不用管歌曲的节奏，只需要输

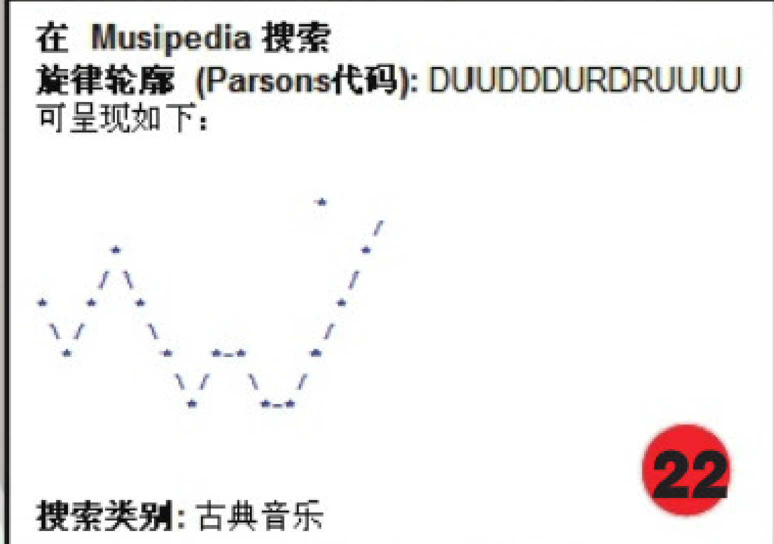
提示：

键盘查寻方式提供了两种键盘模式，除了上面的JS键盘模式外，还有Flash钢琴键盘模式，搜索使用的方法都差不多（图20）。

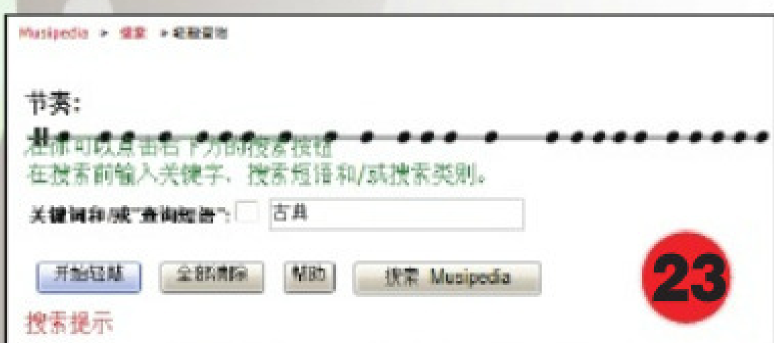


入歌曲高低音编码进行搜索。例如贝多芬第八交响乐的第一旋律将被编码为“DUUDDDURDRUUUU”。除了旋律代码外，还可设置关键词并限定要搜索的音乐范围（图21）。设置完毕后，点击搜索就可以看到结果了。在搜索结果页面中，可以看到节奏轮廓图（图22），并给出了相符的音乐歌曲列表。





如果对歌曲的节奏记忆深刻，那么可以通过“节奏查寻”方式，使用键盘敲击歌曲节奏找歌。“节奏查寻”比较简单，只需要打鼓点节拍就可以了，简单地在键盘上敲击出歌曲的节奏，就可以实现搜索歌的目的，对于找舞曲之类的很方便。进入“节奏查寻”页面，点击“开始轻敲”按钮，网页便开始录制你的键盘敲击过程。按照歌曲的节奏，轻敲键盘上的任意按键，键名无所谓，重要的是节奏。敲击完毕后，点击“停止轻敲”按钮，在页面中会生成一个节奏点图（图23），为本次搜索制定一个搜索关键词或设置类别范围，最后点击“搜索Musipedia”即可。



对于不会打谱、分不清音高、抓不准节拍的用户，“哼唱查寻”是最简单的了，类似于上面的Midomi，直接哼唱一段录音就可以找歌。点击“哼唱查寻”会出现Flash插件设置提示，确认激活Flash插件后就可以实现录音功能。点击“Record（录音）”按钮，并对着麦克风哼唱欲寻找的音乐片段，注意哼唱时各音符之间时间间隔不要过长，哼唱完后点击“Stop（停止）”按钮，网站就会分析哼唱片段，并与音乐库进行对比。完成后，点击“Search Musipedia（站内搜索）”或“Search Web（网上搜索）”按钮，稍后即可顺利找到要找的歌曲了。

Musipedia的在线创作音乐

Musipedia可以看作一个独特的音乐Wiki，它不仅可以搜索音乐，更可创作、编辑音乐。用户可上传一段开放式的Midi跟大家一起分享，而且千千万万的音乐爱好者可以一同编辑，把这段Midi越写越长。

另外，在网络上还有许多有趣的在线创作音乐的站点，例如http://www.kenbrashear.com提供了一个虚拟在线架子鼓，可充分发挥你的音乐天赋，痛快地敲打一下架子鼓（图24）。



在搜索结果列表中，可以通过预览按钮进行试听，还可进入Amazon.com网站购买包含此旋律的完整MP3歌曲（图25）。不过Musipedia曲库中大多是欧美古典名曲，现代歌曲比较少，如果是纯音乐盲或仅仅是找流行歌曲的话，Musipedia就不太适合了。



最专业的Themefinder

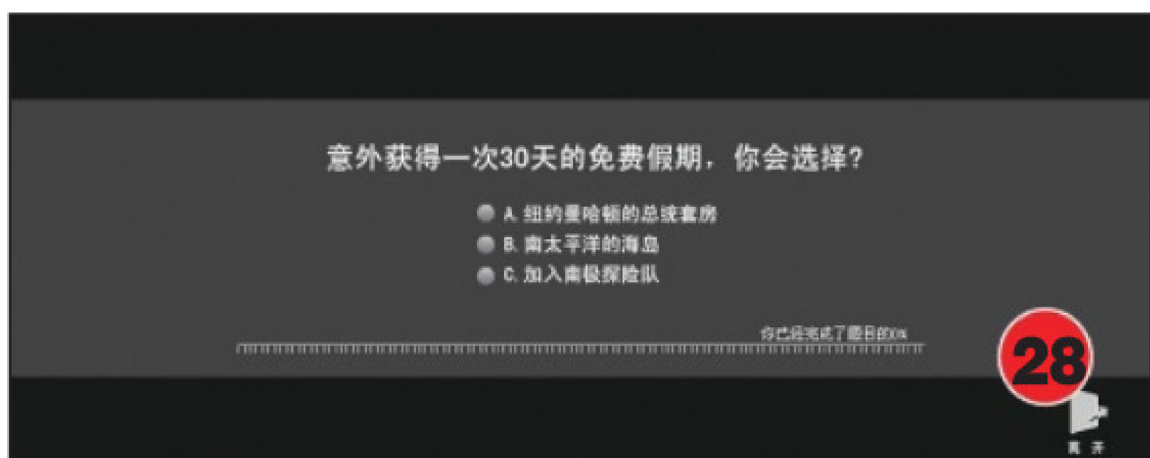
Themefinder（http://www.themefinder.org）面向具备专业音乐知识用户的音乐搜索引擎，它需要准确输入相关的音乐参数才能进行搜索（图26）。它页面上的一些复杂参数让不懂音乐的人根本就莫名其妙，不过相信将这些参数填写完毕，搜索得来的结果一定也与众不同吧？

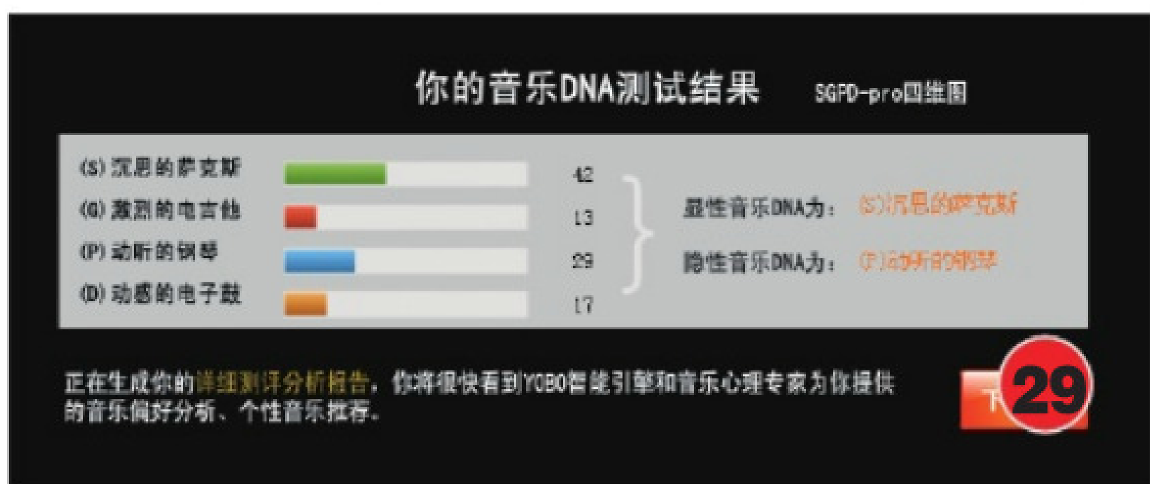


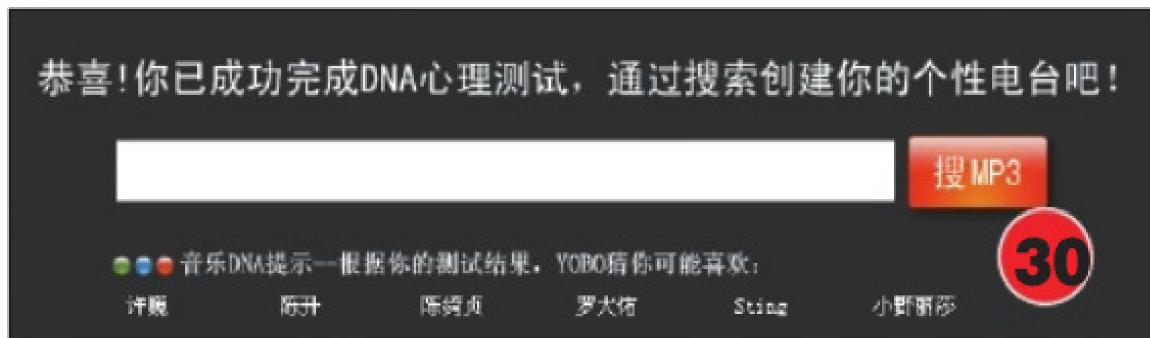
五、分析DNA，搜寻音乐的一家子

不同的音乐歌曲，虽然演唱者不同，内容不同，旋律节奏不同，但是却有着千丝万缕的彼此关联。不同音乐之间的相似性联系，被称为“音乐基因”（Music Gene）。而“音乐DNA”则是对欣赏者而言的，表示听音乐者对某类音乐情











绪、节奏速度、歌词、演唱风格等的偏爱程序。每次想听音乐时都要去找歌是一件麻烦的事情，分析音乐基因，找到自己的音乐DNA，就能每次都自动欣赏到自己最喜欢却新鲜而不重复的音乐了。

Yobo（http://www.yobo.com/）根据音乐偏好的差异，将每个人的音乐DNA分为4种倾向性，可在用户听歌喜好的基础上，把一些相似的曲风和类同的歌手推荐给用户，让我们可以随时欣赏到最喜欢的音乐歌曲（图27）。

在Yobo页面搜索条下方点击“音乐DNA心理测试入口”，进入Yobo的音乐DNA测试页面。Yobo的音乐DNA测试总共包括20道音乐心理学测试题，问题内容很有趣，甚至会让人有些莫名其妙，例如有类似的问题“意外获得一次30天的免费假期，你会选择？”，并给出了3个选项答案（图28）。

做完音乐DNA测试之后，Yobo就会根据测试答案得出音乐DNA测试结果，以SGPD-pro四维图显示用户的显性和隐性音乐DNA（图29），并告知用户对乐器、曲风、歌词、节奏、音乐人等各种偏好，并自动将可能的符合用户口味的歌手罗列在搜索框下方（图30）。点击喜欢的歌手，或在搜索框中输入相应的搜索关键词，Yobo就会自动创建一个电台挑选并播放可能喜欢的歌曲了。



提示：

Yobo还提供了一份详细的DNA测试报告，分析测试者的DNA类型，也许你可以发现自己潜在的音乐喜好（图31）。

在首页除了提供给用户最基本的播放控制、歌词显示之外，最重要的是通过歌曲图标上的喜好按钮对正播放的歌曲进行评价（图32）。这对于Yobo学习记录用户的音乐喜好和品味是非常重要的，学习得越多，以后推荐的歌曲也会越符合用户的品味。

流行的音乐基因搜寻服务

Yobo的音乐DNA，无非是为了帮助用户找到更多用户所喜欢的音乐，还有许多Web 2.0网站也利用音乐基因提供了类似的服务。

音乐魔盒Pandora （http://www.pandora.com/）

Pandora是现在音乐推荐类网站的龙头之一，核心功能是根据用户的喜好播放风格相近的歌曲，网站用“音乐基因工程”分析用户的播放数据，推断出用户喜欢什么歌。

Last.fm （http://www.last.fm/）

Last.fm与Pandora相似，但Pandora侧重分析歌曲的相关度，包括曲调、节奏、配器、编剧、歌词等；而Last.fm似乎更侧重用户分析，使用用户标注的TAG，侧重于挖掘用户音乐播放行为数据的和“人与音乐”之间的关系。

音乐八宝盒 http://www.8box.cn

“音乐八宝盒”是国内非常出名的一个基于音乐偏好及分享的SNS服务。八宝盒通过用户分享、试听、打分、评论音乐的过程，学习用户的口味，并依此帮助过滤出用户喜欢的音乐，为用户推荐用户可能会喜欢的音乐以及找出和用户口味相近的用户。

来听迈克尔·杰克逊

■晶合实验室 8神经

北京时间2009年6月26日凌晨5时26分、洛杉矶当地时间2009年6月25日下午2点26分，一代巨星，“流行之王”迈克尔·杰克逊因心脏停搏抢救无效，与世长辞。当26日清晨我们醒来，门户网站新闻、手机新闻、QQ弹出新闻……各种渠道的消息铺天盖地将我们淹没，同时将每个MJ歌迷淹没的，还有悲伤。

事实上，当你阅读这篇短文时，MJ已经离去一月有余。在这里，笔者并不想列举MJ生前在流行音乐领域所取得的伟大成就，或者是他在慈善事业上付出的宝贵爱心，抑或是强调他作为当代最后一位无与伦比的巨星离去所造成的重大损失……这些，我们都了解得足够多了。

回顾这些天发生的一切，有一件事无疑值得欣慰：除去大小网站连篇累牍的头条和专题报道，在各个论坛和留言板上，凡是有关MJ的争议都迅速熄灭，就像是汪洋大海中的火星。漂白？娈童？过气？这些早已是陈词滥调的字眼，在此时竟然显得如此不合时宜的特立独行。

“我可以不喜欢MJ吗？”——当然可以。事实上MJ征服了无数人，但他从来也没有征服过每个人。在上世纪80年代开始，MJ用他魔幻的MV与舞步在中国大陆掀起了第一股热潮，并拥有了第一批粉丝。但在那之后，开始有人以高傲的品味来抵制和批评MJ，如果你经历过摇滚乐热潮兴起的那个短暂的时代，也许你曾拥有过一两位热爱重金属摇滚的朋友，他们会以蔑视的姿态告诉你：“MJ算什么？他不过是个只会唱流行歌曲的XX……”著名的乐评人颜峻曾这样写道：“软弱的人需要王，但另一种软弱则可能以蔑视王的姿态出现……坚信自己理想纯洁性的摇滚青年认为自己对一切流行事物的抵抗是建立在世界观基础上的……但理想在很多时候是背离本能的，迈氏受到我这一代摇滚青年的鄙夷，通常只是因为他太畅销而不是他不好。”

是的，尽管MJ并没有不好，但因为过于畅销和流行而鄙夷他倒也没有什么问题——特立独行从来都不是问题，尽管这其实会显得软弱。就和无条件奉MJ为王的人一样，也许在MJ面前，我们都是软弱的。但这种软弱并没有持久。1993年和2003年的两次娈童案件，以及这些年来不间断的漂白皮肤、破产等流言缠绕着流行之王，他跌落神坛。从报纸和电视中我们看到的，是一个丑闻缠身，朝不保夕的MJ，当每个人似乎都可以有充足的理由向这位昔日的“王”吐脏水的时候，强弱移位了。

今天最终我们却看到了MJ重回神位，究其原因，这些年来网络起到的作用不容忽视。MJ漂白了吗？不，其实他是得了白癜风而导致体内黑色素丧失；MJ娈童了吗？不，两次案件中一次原告方同意庭外和解（并如愿以偿地从MJ手里拿到了大笔金钱），另一次法庭则判决10项指控全部不成立；MJ破产并生活艰难了吗？不，据调查他死后遗产高达12亿美元……只要你稍微花点功夫，就不难从网络上找到足够多的信息，来攻破脑海中一些已经形成壁垒的观念。如果你两边的说辞都不愿意相信，不妨再参考一些板上钉钉的事实：例如MJ支持着全球39个慈善救助基金会，保持着2006年吉尼斯世界个人慈善纪录，总捐款量超过3亿美元……你会发现，为何昔日的一些传统主流媒体总是喜欢渲染MJ事业的一落千丈和形象大跌，却对他在最低潮时依然保持的大量慈善行为视而不见？

怎样去认识MJ，也许是许多网友在上网中学习的一个小小过程。不可否认，无论是对网络信息的无保留接受还是筛选后接受，有更多的人都选择了相信MJ，也许在今后还会有更多的人会选择相信他，会奉他为王。这个辨识后坚持或者扭转的过程，无疑显得比原来要更加坚强。但是，尽管MJ重回王位，他本人却已经永远离开了，他已经不再在乎了。

也许我们并不能真的了解MJ这样一个天才的内心，但是无疑，有无数人都是爱MJ的——希望这份爱能传递到太空或者天堂，给正在那里漫步的MJ带去一丝快乐。

问：去哪里查阅迈克尔·杰克逊的资料？

答：1.百度百科词条：迈克尔·杰克逊，http://baike.baidu.com/view/3027.htm#7

2.迈克尔·杰克逊中国网：http://www.mjjasia.com/

MJ在中国最专业的网站，多年来孜孜不倦在网络上宣传MJ，为扩大中国MJ粉丝群体起到重要贡献。MJ死后第一时间于北京组织了网友悼念活动，其资料库中MJ的自传《太空步》（Moonwalk）值得一读。

问：去哪里收藏和观看MJ的经典MV？

答：各大视频网站和淘宝、卓越、当当均可轻易搜索到。

问：去哪里找MJ的主题游戏玩？

答：MJ的主题游戏最出名的两款无疑是街机版和MD主机版《月球漫步》（俗称“外星战将”），其中街机版更加经典，可通过模拟器体验。

在http://www.verycd.com/topics/2754314/可以找到并下载。

六、将精彩与好友分享

搜寻发现许多好听的音乐歌曲，一定想与好友分享，同时记录下来方便以后再次欣赏。一个好的播放器Widget，可将自己搜寻到的好听音乐挂在博客空间，放入论坛，插入签名，让熟知的好友随时收听欣赏到你最新的音乐动态。

提供播放器Widget的网站服务很多，前面介绍的许多音乐服务，如有道音乐随心听、Yobo、音乐八宝盒等，都可让用户在搜寻欣赏音乐时，制作一个非常漂亮精美的播放器。下面再单独介绍几个比较有特色的播放器。

1.让iPod播放器入驻博客

91China（http://www.91china.net/）是一个播放器服务网站，除了提供iPod Video的博客音乐播放器Widget外，还提供其他多种的播放器。只要复制一段代码，就可以把它放置到你的博客，让博客侧边栏挂着一个iPod播放器，非常Cool！

首先，在91China注册一个用户名并登录，点击页面左上角处的“播放器”链接，进入播放器页面。点击“编辑更新歌曲列表”链接，进入歌曲添加页面。首先可以添加自己喜欢的歌曲，可得到一个播放列表（图33），也可以直接添加一个播放列表链接文件。

然后返回首页，点击“开始选吧”，可选择播放器的样式，除了黑白色的iPod外，还有白色黑色和红色等多种播放器样式。点击“进入挑选”链接，在打开的页面中显示了不同的播放器外观。例如在iPod样式中，有白色音频竖版、黑色背景iPhone版等，非常漂亮时尚。点击“查看样式”按钮，可看到最终效果。如果满意的话，在每种播放器外观下都有一段代码，点击“复制到剪切板”按钮，可将代码复制后添加到Blog中（图34）。



获得代码时还可以选择是否自动播放，将代码添加到Blog中就可以看到最终的播放器效果了。

此外，91China还提供了一个音乐盒，可方便地将歌曲分享给好友，让好友下载或欣赏。

2.最好玩的百变播放器EMP

意赢音乐播放器EMP（http://www.eingzone.com/）可随音乐心情而变，轻松定制自己喜欢的播放器皮肤和播放列表，并方便地将它放置到博客或个人主页当中去。

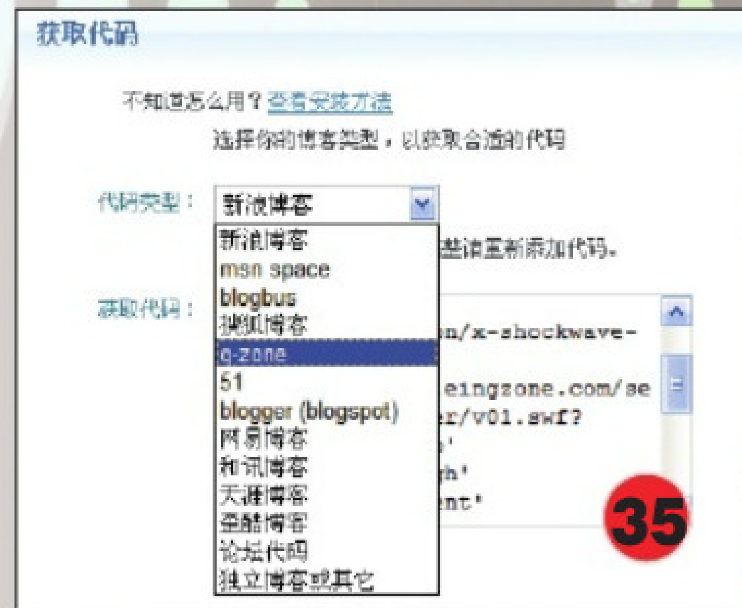
意赢音乐播放器有着其他播放器所不具备的个性，它的播放器皮肤非常个性可爱，动画效果很炫，而且支持透明显示，可使播放器与博客完美融合。特别是在更换播放器皮肤和编辑歌曲时，不用更改播放器代码，这就避免了变化播放器时还需重复更新代码。

在意赢网页中点击“免费申请音乐播放器”链接，注册一个用户并登录，首先添加前面搜寻到的音乐歌曲。可直接输入歌曲名称、链接和歌手信息，也可从“歌曲仓库”中直接搜索添加音乐。需要注意的是，每个播放器最多只能添加20首歌曲。

建立了播放列表后，在“选择皮肤”中就可以为播放器设置漂亮的外观了。网站提供了近90余种漂亮的皮肤，如果不满意，还可下载模板制作自己喜欢的播放器皮肤。点击皮肤缩略图，可查看最终播放器效果，满意的话点击“使用皮肤”按钮。

在“修改配置”中，可设置是否在打开网页时自动播放列表中的歌曲，是否打开显示列表，自动跳过错误的歌曲及播放方式等。设置完毕后，点击“保存修改”按钮，保存播放器设置，在右边的效果预览中即可看到播放器效果。

最后，在“获取代码”中可根据自己所要插入播放器的博客类型，获取到合适的代码（图35），将代码添加到博客模块中就可以了。



为Qzone添加免费的漂亮音乐播放器

在Qzone空间中添加漂亮的音乐播放器是要收费的，使用意赢音乐播放器可免费美化自己的Qzone，添加一个漂亮的播放器。

首先，在获取代码中选择博客类型为“Q—Zone”，得到的代码如下：

http://www.eingzone.com/services/emp/player/v01.swf?user=****（用户名）

复制这段代码，登录Qzone空间后点击“自定义”，进入空间美化自定义状态。在上方的设置面板中选择“模块”，点击“新建模块”，在“添加个性化模块”页面中选择“Flash模块”。输入模块的标题，在“Flash动画地址”中粘贴入刚才复制的代码（图36），并可设置是否自动播放，有无边框等。确定保存设置后，就可以在Qzone空间中看到添加的播放器模块了。



上面的音乐搜寻找歌方式是不是让你耳目一新呢？——各种新鲜有趣的音乐服务不断推出，不求大而全，而是专注用户的需要，更加个性、人性、体贴和实用，这在很大程度上弥补了传统音乐服务性网站的不足，相信未来的音乐服务将更加向着以用户为主的方向发展。



军事迷网上漫游指南

■北京 蓝云

每个男生都有过舞枪弄棒的时代：小时幻想着成为一名解放军战士，从男孩成长为男生后，又在电子游戏世界的硝烟战火中穿行……可以说，战争和“暴力”是男人们生活中不可缺少的话题。随着互联网的普及与网络信息量以指数级的速度逐年增加，网络中的军事内容也在以惊人的速度增加。本文给刚步入互联网的军事迷，或刚对军事产生兴趣的网虫提供一个初步指南，希望各位能在网上早日找到自己的“组织”。

在网上军事迷能干嘛？

首先我们要明白一个基本原则，我们上网是为了休闲、娱乐、获取信息、交朋友，对普通网民如此，对军事圈子来说也是如此。因此，幻想自己成为一个电脑高手，并在互联网上为我国的国防事业建功立业是很不现实的，它大概只可能发生在网上的架空小说中。

让我们来看“真正”的军用网络系统都是什么样：以美国为例，在“网络中心战”理论下建立的美军指挥体系是不依靠互联网的，军队的指挥是通过专用数据网以及高速无线通信网络、数据链系统，从硬件到软件都无法与我们的互联网兼容，甚至这些网络连接的设备都不是计算机，而是一大堆DSP攒在一起做成的铁匣子。因此，如果你身边的同学认为电脑高手在自家键盘上一阵乱敲，就能让美国航母走错路，英法核潜艇玩撞车，俄罗斯导弹打错地方——甭想别的，立刻用砖头拍你同学的脑袋，以使其恢复正常状态。

好吧，既然军队的指挥网络无法接入，那么在网上挖外国的军事秘密行不行呢（我侵入洛克西德·马丁公司的网站，把F-22战斗机的图纸偷出来，爽啊，YY中……）？在这里我仍然要很煞风景地说：不行！

严格意义上说，军事秘密通过计算机设备和互联网泄漏的事件是有，但这都是各国谍报系统通过长期渗透运作才得以实现的。军工厂商的技术资料、国防部等国家军事部门的机密文档，目前确实大多存储在PC机及硬盘、光盘等民用计算机设备中，但是——这些计算机要么压根不上网，要么连接的是公司/部门的局域网（即所谓的“内网”），与我们的互联网（人称“外网”）在物理上是绝缘的。这一点是互联网时代信息保密的基本原则，美国、欧洲与中国都是如此。如果能从互联网上搞到洛克西德·马丁公司的图纸，那么一定是通过间谍买通了洛马的员工，由这名员工把内网中的技术资料拷到U盘或光盘中，再插入连接外网的计算机……所有这些步骤都是一气呵成，这边资料传完，那边马上就得进行销毁光盘、抹去计算机使用痕迹等等善后措施了，否则卧底就暴露啦。因此，尽管有一些渠道能通过互联网来获得军事机密，但这是依靠一个庞大组织的力量才能做到，普通人是没有任何机会来做这些工作的。

互联网有海量的军事信息和军事圈子，但没有哪支军队是依靠互联网来指挥的，也没有真正意义上的国防机密。不过，作为一个对军事有点儿兴趣的普通网虫，我们能在互联网上找到很多自己感兴趣的东西：军事影视、军事文学、军事游戏、最新的国防动态与新闻、精美的武器图片与武器介绍书籍，甚至有一点点“擦边”的关于中国国防与武器装备的最新资料，以及与自己一样，对军事“发烧”的志同道合的朋友们。

军事网站指南

每个军事迷都是从武器迷开始的。在网上查询、浏览军事装备和国防资料，现在也非常便捷。普及性质的武器介绍，网络资料比传统的图书馆等渠道更为丰富、方便。对于英文不熟悉的网友，中文网站首先推荐的是——百度百科以及维基百科中文站。这两个综合性质的百科网站，军事方面的内容经过多年积累，已经比较齐全了，虽然都是宽泛的介绍，但是大而全的特点使得它们成为军事“扫盲”的首选。

国防在线（http://www.defenseonline.com.cn/）则是一个专业的国防与军事网站，这里分门别类，收集了大量的武器资料、各国军事概况以及军事动态。特别是它分国别列出了若干热点国家的海、陆、空三军装备现状与组织形式，非常方便浏览。

不过，国防在线与前文提到的百度、维基一样，在权威性和及时性上并不能令人满意，比如这些网站收录的装

备资料可能是5年前甚至10年前的版本，有的词条中，某条军舰依然列在装备列表中，但实际上它可能已经于3年前退役了。此外，由于百度和维基都是开放性的百科网站，任何人都可编辑和修改词条，因此常常存在一些谬误和歪曲。与此类似的还有新浪网、中华网等大型门户网站的军事频道，拥有数量较大的军事普及资料，但资料缺乏系统性和权威性。

那么介绍权威、资料详细、更新及时的军事网站有没有呢？有啊，它就是——**中华人民共和国外交部网站**（http://www.fmprc.gov.cn）。没错，在外交部的“国家及组织”介绍中，每一个国家都有着详细的国家概况介绍，信息更新相当及时，且资料来源过硬，可信度高。虽然这是国家和地区的综合介绍，并没有多少直接描述武器装备的资料，但对于资深军事迷来说，各国的经济政治形势、资源、工农业产量等等数据，也是不可缺少的参考资料。

相比中文的军事网站，英文军事网站的信息量更为丰富，在外国军事方面的介绍更为权威和详细。以海军史和舰船历史方面来说，2000年左右流行的“**绿宝书**”（www.warships1.com，网页主界面背景色为深绿）就是“无数大舰巨炮党人”的启蒙读物，在那里有几乎所有国家的战列舰、巡洋舰等火炮舰艇的简明资料，资料权威度也还行。不过，“绿宝书”已于前两年关站，只有一些军事迷用软件抓下来的全站网页资料，还在军事迷的圈子中私下流传。目前还可以作为“大舰巨炮党人”精神食粮的是www.navweaps.com，这是一个介绍舰载武器（主要是二战以前的舰炮和鱼雷）的资料网站。

全球防务（www.globalsecurity.org）网站和**防务网**（www.defenselink.mil）是两个军事资料、军事动态英文站，两站主要介绍各国现役装备、新装备的资料以及最新的国际军工动态，主要是北约国家的武器资料较为齐全。简氏防务网站也较为著名，不过该网站较长、较有深度的文章均需要收费才能阅读。

FAS（美国科学家联盟，www.fas.org）是一个综合科技网站，但里面的军事内容相当丰富，只要在它的搜索栏里填入武器关键字，几乎都能搜到相关的资料和文档。

除此之外，就是各国的国防机构官方网站了，比如**美国陆军**的www.army.mil，**海军**的www.navy.mil，**空军**的www.airforce.mil，**海军陆战队**的www.usmc.mil。这些网站是军队面向大众的官方门户，有一些军队动态和新闻，不过其中的资料价值，除了大量高清晰度的照片之外，并不比上文提到的防务机构网站强。另外，作为官方门户，这些网站也饱受世界各国对美国不满的愤怒网民们的攻击，现在美国已经禁止来自中国的IP访问上述4个网站。实际上，网民们将这些网站黑掉，对美军的作战指挥与情报系统不会有任何影响，给美国军方带来的损失大概也仅限于网站服务器崩溃了。其他国家的国防机构也有类似的网站，这些网站一般没有禁止中国IP访问。不过印度国防网经常出现断线现象，持续时间几小时，笔者以及周围的朋友推测，这可能是新德里经常停电的缘故。



除了以上网站外，还必须提到一个很重要的工具：P2P下载软件。在电驴或迅雷上都可以找到大量的军事书籍，有的军事迷在数年时间里，下载了多达1TB的电子书，堪称“书王”。电子书相比于军事资料网站，资料更为详细，能够让对该武器有浓厚兴趣的发烧友过足瘾，不过能成书的，大都是历史武器装备方面的介绍。

军事论坛指南

每个军迷都是孤独的，笔者也曾经历过高中全年级只有两三个志同道合的军事爱好者的时代。互联网的出现解决了这一难题，在军事论坛里，你可以找到无数和你有相同爱好的人，加入他们的圈子，互相交流心得与发现。

国内最早的军事论坛大概始于上个世纪90年代中期，随后产生了“鼎盛”与“舰船”两个著名军事论坛。2000年后，各种军事论坛如雨后春笋般崛起，可谓山头林立，百花齐放。

1998年，《舰船知识》杂志社开办“舰船知识”网站，此后两年内，“舰船知识”网站论坛崛起为国内水平顶尖的军事论坛。2000年，“舰船知识”与新浪网合作，“舰船知识”论坛成为新浪旗下的军事论坛。但2005年，新浪与“舰船知识”的合作解除之后，该论坛已更名为“**新浪军事论坛**”（mil.news.sina.com.cn/bbs/index.shtml），一些资深站友也相继离开或潜水。

脱胎于上个世纪90年代中期实达BBS的鼎盛军事论坛现在已一分为二，分别叫“**鼎盛中华**”（www.top81.net/list.php）和“**鼎盛王朝**”（www.top81.com.cn）。由于历史恩怨，这两个论坛现在是“两个鼎盛，各自表述”的局面，版主和站务老死不相往来，普通站友则无此禁忌，两边都有账号的大有人在。鼎盛论坛的老站友中不乏资深人士，有的是军工系统的圈里人，有的是军事杂志主编、编辑，但这些人因为混迹年头过多，熟人之间在版面上都纷纷开始唠家常，军事话题反而鲜见。因此又有人给鼎盛军事论坛起了别名：“中老年怪叔叔生活论坛”和“二手手机、电脑论坛”。

音速论坛（Sonicbbs，www.sonicbbs.com.cn，现已改名为“上班族”，成为一个军事、生活内容兼有的SNS社区）也曾经历过一次分裂，现在“上班族”和“战艺”的站务之间也是老死不相往来。该论坛偏重二战和一战史的内容，《战争史研究》主编刘怡，著名军事撰稿人、军事绘画大家胡其道老先生，电影界名导姜文均经常在该论坛出没。《战争史研究》在该论坛势力极大，主编和大部分作者都混迹在此，不过自从该杂志前主编阎京生先生病重不能视事之后，杂志对论坛的影响力已经减弱。该论坛的军事架空版与军事研究版是其中的亮点，版友中涌现了大量起点军事和历史小说的作者。

超级大本营（bbs.cjdby.net）论坛是纯军事、以中国军事为主的论



坛，该论坛最大的特色是设有多个军事杂志的读编交流版面，各杂志社编辑也经常在此活动。在论坛中发表有深度好帖的站友，可能会收到不明ID的短信“骚扰”，这些短信通常就是各杂志担任作者人才挖掘任务的编辑们的约稿信。

“龙的天空”（Dragonsky.com）历史也较为久远，当前主要侧重国际形势和军事战略的讨论，该论坛与“上班族”一样，也是起点军事和历史小说作者扎堆的地方。

铁血军事（www.tiexue.net）是一个讨论言辞较为尖锐的论坛，偏重中国军事战略和中国周边国际形势，由于政治倾向问题曾受到整顿，但现在该论坛的讨论帖子仍然有相当“出格”的。

铁血网 TIEXUE.NET 传播复兴中华的理念 强国话题的原创交流平台
军事 社区 读书 图鉴 公社 游戏 军品行 文化衫 热血文明
军事 | 海军 | 尖端 | 警察 | 中国史 | 二战 | 社会 | 情感 | 游戏 | 体育 | 视频 | 财经 | 社会图 | 休闲图 | 原创图 | 出国留学 | 精华 | 去世老兵 | 中越战争
陆军 | 空军 | 军品 | 历史 | 世界史 | 环球 | 职场 | 汽车 | 国货 | 影视 | 幽默 | 搜索 | 历史图 | 丽影图 | 海外图 | 旅游论坛 | 遨游 | 铁血首款网游

此外，还有许多著名的军事论坛，在此就不一一列举了。注意的是许多综合性论坛的军事区也有较高的水平，如清华大学水木社区的“军事技术”和“军事瞭望”版，以及大旗网的军事区。

军事论坛的“江湖”与“黑话”

在军事论坛“混”，重要的是识得“门道”。大家作为中国军迷，自然对中国军事和国产装备的话题最为关心，但因为众所周知的原因，即使在鼎盛、超大这样的圈内人扎堆的论坛，大家也不能直接回答这方面的问题。但讨论还是存在的，至于怎么从中“识别”出你所要的信息，就看各位对“黑话”的掌握程度了。

常用的“江湖黑话”主要有：

BKC：白裤衩的缩写，即打白旗投降。出处是一部军事小说，文中某坦克弹尽粮绝，准备投降却找不到白旗，这时候车长大叫：“我有白裤衩！”引申为承认我国与美国在军事技术上的巨大差距。

HKC：红裤衩的缩写，白裤衩的相反意思，表示对中国军事技术进步的赞赏。

筷子：国产化的苏—27，命名为歼—11，11即是筷子。

棍子：指国产歼—10战斗机。

板砖：舰载相控阵雷达。

茅坑：舰空导弹冷垂发系统。

巧克力：舰空导弹热垂发系统。

瓦片：中国从俄罗斯购进的“瓦良格”号航空母舰。

大盘鸡：国产传统扫描体制雷达预警机。

平衡木：国产相控阵雷达预警机。

腮腺炎：国产侧阵式相控阵雷达预警机。

弹弓、大活塞：蒸汽弹射器。

病毒：国产隐身导弹快艇，因建造速度快、数量多得名。

黑鱼：潜艇。大黑鱼指核潜艇。

武士/青年、武士A/新青年：国产两型隐身导弹护卫舰。

还有许多黑话，大多是从该武器的外形或性能特征引申出来的代称。如果你在网上见到这样一句话：“高举HKC：大砖船8月开工，同时上茅坑和巧克力！”翻译过来就是：“太好了，新的安装相控阵雷达的大型驱逐舰8月开工，驱逐舰上同时安装舰空导弹冷垂发系统和舰空导弹热垂发系统！”

如果下面还有个ID回帖：“貌似还是CODOG，BKC高高飘扬啊。”翻译过来的意思是：“这条船还是柴油机-燃气轮机交替动力的，真是太糟糕了。”（这种动力模式的驱逐舰一般认为排水量不会太大）



有江湖就有门派，军事迷圈子中也分着各种各样的“派别”。

航母派：坚信未来中国海军的中坚，必须且只能是航空母舰的人。

潜艇派：坚信未来中国海军的中坚，必须且只能以核潜艇为主的人。以上两派经常发生论战。

滑跃党：认为中国航空母舰应当采用滑跃起飞方式，或者至少在第一艘航母上应先采用滑跃起飞方式的人。

弹射党：认为中国航空母舰应当采用弹射起飞方式的人。

托派：认为自动步枪应采用有托结构的人。

无托派：认为自动步枪应采用无托结构的人。以上两派争论的焦点就是95式自动步枪，一方对其不屑一顾，另一方则力挺。

暑假党/寒假党：对一些年轻的、军事知识不扎实却在网上空口说白话的网友的贬称，意思是这些学生到了寒暑假时期就跑出来上网胡说。

体制党：一些认为中国军事的落后状况是源于体制问题的人。

五毛党：一些人看不惯为中国以及中国军事说好话的人，给后者扣的帽子，说这些人发一个帖子能领到5毛钱的工资。

7美分党：被扣上“五毛党”帽子的人发明的反驳词，最初叫“5美分党”，后因美元贬值，于2006年左右被改为7美分。

5麻袋党：指那些在军史圈子中吹捧解放前国民党政府的人。

多炮塔党：又叫多炮塔神教、多炮塔邪教，源于一些对战列舰痴迷的军迷，认为一艘军舰炮塔越多越威猛。这个党派实质是个娱乐性质的群体，不会有什么你死我活的论战。

无炮塔国际：与多炮塔党唱反调的派别，也是个娱乐性质的群体，推崇无炮塔的车辆以及没有炮罩外壳的舰炮。

RPG教：又叫RPG邪教，由于苏制RPG—7火箭筒（国产仿制的是69式40毫米火箭筒）深受全世界欢迎，它的“粉丝”们遂成立此派别。这也是个娱乐性质的群体，此后还发展出“泛RPG教”，将所有带有火箭发动机的飞行物体都“划归”RPG的范畴，比如在神舟7号载人飞船上天时，你也可在军事论坛上看到RPG教的人在庆祝。P



■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
贵州 逍遥

关键字：视频播放器 横向评测 本地播放 在线播放

随着多媒体技术的发展，各种多媒体文档格式也日益增多，高清视频已是普遍的话题，在线播放也逐渐流行，对于爱好影音的众多用户来说，一款优秀的影音播放器必不可少。但是现今媒体播放器百花争艳，各有所长，在众多的选择中用户如何挑选适合自己的播放器呢？我们精选了目前主流的几款本地及在线影音播放器，并从用户实际应用的角度进行一次横向评测。

本地播放			
软件	简称	版本	下载
KMPlayer	KMPlayer	2.9.4.1434	http://www.kmplayer.com/
Windows Media Player	WMP	11.0.6	http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/
暴风影音	暴风影音	2009 3.09.05.04	http://www.baofeng.com/
超级兔子快乐影音	快乐影音	3.8	http://www.pctutu.com/
射手播放器Storm Player	射手影音	2.0 Beta Build 262	http://www.stormplayer.org/
GOM Media Player	GOM	2.1.17.4710	http://www.gomplayer.cn/
QQ影音	QQ影音	1.2	http://qqplayer.qq.com/

在线播放			
软件	简称	版本	下载
PPStream	PPStream	2.6.86.8800	http://ppstream.com/
PPLive	PPLive	2.2.2	http://www.pplive.com/
风行网络电影Funshion	风行	1.5.311	http://www.funshion.com/
腾讯QQ视频QQLive	QQLive	2009 Beta3	http://tv.qq.com/download.htm
快播（QvodPlayer）	快播	3.0	http://www.qvod.com/

一、界面布局

1.本地播放

Vista和Windows 7系统的酷炫效果，将用户对系统及软件界面的美观追求诱发到了极致，因此各类软件纷纷改头换面，以期吸引用户的目光，影音播放软件也不例外。在界面布局测试中，主要从各款软件的界面观感、操作方便性、有无垃圾信息等方面进行评价。

KMPlayer的界面非常炫，采用了流行的酷黑风格皮肤（图1），在Vista和Windows 7系统更加美观。在界面上没有其他广告和垃圾信息，各种功能按键与主界面十分搭配，鼠标悬时自动高亮显示。



1
KMPlayer

微软的Windows Media Player 11界面与其操作系统结合得也非常好，界面很舒适，尤其是在Vista和Windows 7系统中表现出色（图2）。各项常用功能在主面板中有所体现，特别是按钮套叠功能功能很实用，例如点击“向前/后”按钮，可切换播放的影片，如果按住按钮不放，自动变换为“快进/快退”键。

暴风影音的界面也比较简约，但它的广告和垃圾信息一直是用户所诟病的。在暴风影音的界面下方及播放列表下方都有滚动的文字广告信息（图3），其中不乏许多网络游戏和“性感美女”“隐私图片”之类的垃圾信息，十分碍眼！

超级兔子快乐影音的界面提供了Vista和WMP11两种风格，虽然界面模仿WMP风格，但感觉不够精致（图4）。另外，在其主界面上还是使用了传统的菜单模式，与流行的播放器软件UI界面风格不符。

射手播放器的界面显得比较简陋，尤其是背景图片会让喜欢简洁的用户感觉很刺眼（图5），界面色调与背景非常不匹配，而且软件未提供换肤功能。

GOM Media Player的界面很有金属质感（图6），播放按钮十分醒目，软件也支持换肤功能。

QQ影音整个界面布局非常简洁紧凑，无任何广告或垃圾信息，默认采用蓝黑色结合的皮肤外观，总体给人的感觉比较简洁且美观（图7）。在QQ影音加入腾讯系列产品所共同具备的外观设置功能，用户可设定外观的调色、底纹及皮肤等。

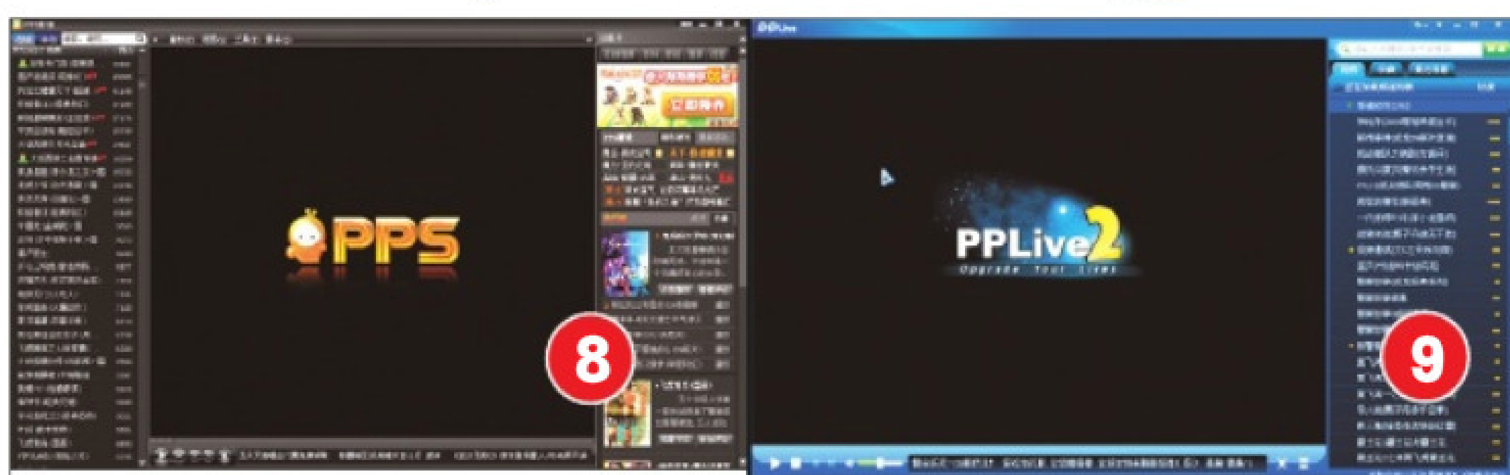

Windows Media Player 11　暴风影音


超级兔子快乐影音　射手播放器


GOM Media Player　QQ影音

2.在线播放

PPStream采用了黑色调界面，左侧是节目列表，右侧是播放器，使用起来很方便。PPStream可方便地在标准界面和迷你界面之间进行切换，整体界面简洁美观，布局合理易于操作（图8）。但在PPStream界面播放条右边，也有许多垃圾广告信息滚动显示，右侧边栏中也有不少广告信息，并在播放影片前的缓冲期间会显示广告内容信息。


PPStream　PPlive

PPlive在外观设计上的非常漂亮美观，其提供了经典和新版体验两种布局模式，都采用了蓝色为主基调的酷炫外观（图9）。除了标准的界面外，PPlive也提供了完整和迷你界面切换功能。在PPlive播放条上也同样有许多滚动的广告信息，在播放缓冲时会显示广告内容。

Funshion风行网络电影的主界面比较简洁，采用蓝色与白色的色调搭配，但整体上不够美观细致。执行风行后在界面上并未显示播放器界面，而只有节目分类和列表，以让界面有更多可用于展示节目内容的区域。在选择播放媒体后，在界面下方会显示播放窗口，可将其弹出全屏播放（图10）。

QQlive界面也是采用黑色调，主界面中是播放窗口，右侧是在线视频库信息窗口（图11）。QQlive整体给人的感觉比较美观、界面时尚，操作起来也很方便，而且没有一些讨厌的广告。

QvodPlayer快播也采用流行的黑色界面，界面设计比较简洁，不过在信息栏上也会显示滚动的广告信息，而且在播放影片进行缓冲时，在播放窗口中也会显示广告内容（图12）。


Funshion　QQlive　QvodPlayer

点评：参测的几款本地播放器软件，界面上的功能按钮都能完成基本的播放操作，但在界面设计上差异非常大。其中KMPlayer的界面是最漂亮的，QQ影音的界面设计也不俗，而射手播放器Storm Player的界面设计则显得比较简单了，暴风影音的界面虽然不难看，但它所带来的各种滚动的垃圾广告信息是十分令人恶心反感的。

在线播放软件中外观设计最美观的是PPLive，而QQLive也不错，但这几款在线播放软件中，唯有QQLive是完全无广告的，其他几款在线播放软件界面上及播放缓冲时都会显示广告。

二、播放功能

无论影音播放软件的界面再漂亮，终究是用来播放媒体视频的，我们要欣赏的是电影画面，而不是软件界面，因此软件的播放功能才是测试的重中之重。

1.视频格式支持

流行的影音播放器软件都标榜“万能播放”，一款播放器软件通吃所有影音格式。那么参评的这几款软件对于各种主流的视频格式是否能完美支持呢？我们在干净的Windows Vista系统（**注：这里的干净系统，是指在操作系统中仅安装参评的该影音播放器软件，使用系统内置及该软件自带解码。**）中安装各款播放软件，对三款软件进行多种基本影音文件播放测试。

软件	RM/RMVB	标准AVI	MPEG	MOV	MP4	3GP	FLV	ASF	WMV	SWF	DAT
KMPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
WMP11	×	√	√	×	×	×	×	√	√	×	×
暴风影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
快乐影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
影音风暴	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
射手播放器	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
GOM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
QQ影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
PPStream	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
PPLive	×	√	√	×	×	×	×	×	×	×	×
风行	√	√	√	×	×	×	×	√	√	×	√
QQLive	×	√	√	×	×	×	×	×	×	×	×
QvodPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

从测试结果表中可知，在几款本地播放软件中，KMPlayer对各种格式的视频文件均可流畅播放，对主流视频文件类型有着非常好的支持，但美中不足的是KMPlayer默认安装后是不能支持RM和RMVB格式视频的；暴风影音、超级兔子快乐影音、射手播放器，由于是基于MPC播放器的特性，对各种视频格式支持情况非常好，是真正的全格式播放；GOM Player以前的版本不能播放MOV格式视频和SWF格式动画，现在也能支持包括这两种格式在内的所有视频文件了；而WMP11则由于是微软未提供第三方解码器的传统因素，对于很多格式的视频文件都不支持。

总体说来，除WMP11和KMPlayer外，参测的几款软件都能支持全格式的视频播放。当然这里只是测试了主流的视频格式，对于一些极特殊的视频格式，不同的播放软件还是各有差异的，只不过这个差异并不大，对于普通用户来说，几款软件都能满足日常使用需求。

相对于本地播放器软件，几款参测的在线播放软件中，PPStream和QvodPlayer是全格式支持所有视频格式的播放，Funshion可支持大部分的视频播放；QQLive和PPLive都只是一个在线播放外壳，本身并不自带解码器，因此只能支持有限的几种视频格式，必须安装其他的解码器才能正常进行视频播放。

2.调节操控

影音播放器不仅应支持众多的媒体格式及具备出色的播放效果，同时从用户的使用体验角度来说，也应该具备易用易操作的特性，让用户能获得最佳影视欣赏体验。

影音播放器软件应具备的调节操控功能，包括实时播放控制、快捷键、画面比例和亮度/对比度调整等，下面是参评软件在调节操控功能方面的支持情况列表：

软件	实时播放控制	A→B重复	快捷键自定义	画面比例调节	画面效果调节	播放位置记忆	音视频同步	截屏功能	文件关联自定义	时间定位播放	进度条定位时间	中文片名排序	连续剧自动播放	书签功能	去黑边	播放完自动关机	桌面播放
KMPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√
WMP11	√	×	×	√	√	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×
暴风影音	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	√	√	×	√	×
快乐影音	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	√	√	×	√	√
射手影音	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	×
GOM	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	×	√	×	√	×
QQ影音	√	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×

软件	实时播放控制	A→B重复	快捷键自定义	画面比例调节	画面效果调节	播放位置记忆	音视频同步	截屏功能	文件关联自定义	时间定位播放	进度条定位时间	中文片名排序	连续剧自动播放	书签功能	去黑边	播放完自动关机	桌面播放
PPStream	√	×	√	√	√	×	×	×	√	×	×	×	×	√	×	√	×
PPLive	√	×	√	√	√	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×
Funshion	√	×	√	√	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
QQLive	√	×	√	√	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
QvodPlayer	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	√	√	×	√	√

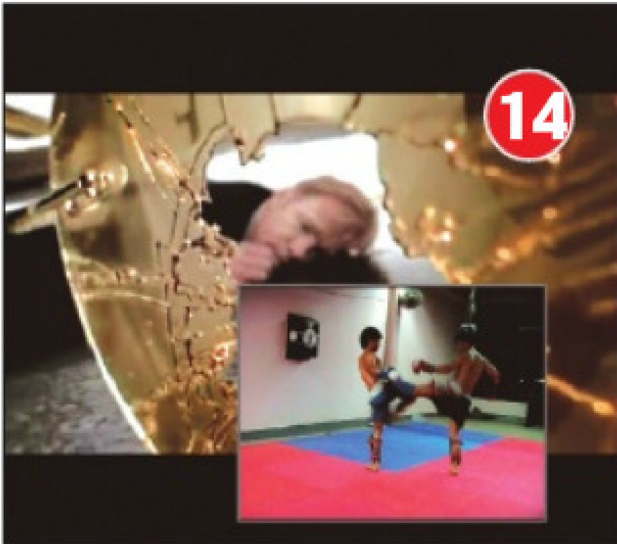
从上表可看出，这些影音播放器软件基本都具备了完善的基本功能，例如快进、后退、加速/减速播放、进度条拖放等实时播放控制，及视频画面亮度饱和度调节、画面比例调节、文件关联控制等，操作起来都非常方便。但在一些扩展的播放功能上，就显示出各款播放器软件的易用性区别了。

宽屏显示器已非常普及了，可网上下载的许多影片依旧是4:3模式，这些影片在宽屏显示器上播放时会在屏幕两边留下“黑边”，因此智能化的去除黑边功能对用户体验很重要。在KMPlayer、射手播放器和QQ影音中都提供了“智能去除黑边”功能，影片两侧的黑边会被软件智能删除，最终效果十分理想。



播放列表排名排序一直是影响中文用户欣赏影片的一个问题，尤其是从网上下载的许多连续剧，大多采用中文片名，在进行片名排序是会出现问题。只有QQ影音支持中文片名排序，特别是对片名编码中使用中文，如“影片一、影片二……”，或“影片上、影片下”之类的，QQ影音播放列表可自动排序（图13）。当片名内还同时包含有多级编号时，软件同样能准确辨识，大大方便了连续剧视频的观看与播放。

KMPlayer、暴风影音等软件虽然也具备了连续剧功能，但主要是自动跳过片头片尾播放，而QQ影音的连续剧功能比较特殊，可解决用户看连续剧总要打开一集看一集。当在QQ影音中打开任意一个连续剧文件时，该连续剧所有剧集都会自动加载到播放列表中，只需操作一次，就可从第一集看到最后一集。目前很多下载网站都会把一部电影分为好几集，中间并没有片头片尾，从这方面出发，QQ影音的连续剧功能更为实用。



播放条上的时间定位显示也是播放软件是否注重用户体验的一个标志，只需将鼠标移动到进度条上，可显示所指位置的具体时间，这样就不必拖动播放条来进行定位了。

从测试列表中可看出，在调节操控功能上，QQ影音和KMPlayer都是非常优秀的，其他几款软件略差一些，而WMP11则只能满足最基本的操控功能。

参测的几款在线播放器都只提供了最基本的视频播放操控功能，唯独QvodPlayer是个例外，在QvodPlayer中提供了强大的播放操控功能，完全不亚于前面的几款本地播放器，特别是其连续剧播放功能也非常实用。不过PPStream中虽然未提供全面的操控功能，但也有一个独特的“画中画”功能，可同时播放两个视频，实现画中画效果（图14）。

3.字幕支持

在观看国外大片特别是一些新片时，从网络下载的影片往往只有英文或其他语种的字幕，要求播放软件具备完善的字幕功能，可加载从其他字幕网站上下载的字幕。

软件	字幕手工载入	字幕自动载入	字幕同步	字幕位置设置	字幕样式效果	字幕自动转码	字幕修改	字幕编辑器	双字幕	字幕浏览器	字幕搜索下载	分割视频统一字幕
KMPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×
WMP11	√	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
暴风影音	√	√	√	√	√	×	×	×	×	×	×	×
快乐影音	√	√	√	√	√	×	√	×	×	×	×	×
射手影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√
GOM	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×
QQ影音	√	√	√	√	√	×	×	×	√	×	×	×
PPStream	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
PPLive	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Funshion	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
QQLive	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
QvodPlayer	√	√	√	√	√	×	×	×	√	×	×	×

从测试列表中可看到，射手播放器、KMPlayer和GOM Media Player的字幕功能都非常强大，特别是其中的射手播放器，由于它依托于专业的字幕网站射手网，因此提供了一个最实用的“智能化网络字幕匹配”功能（图15）。射手播放器的这个智能化字幕匹配功能，可在播放影片时自动连接网站服务器搜索下载相对应的字幕



（图16），而不必手工搜索下载，而且只要有某个用户播放某个影片字幕并同意共享，所有用户都可在启动播放的同时下载到匹配影片的字幕，从而实现字幕共享。

另外，射手播放器的分割视频统一字幕功能，可让被分割为多段的视频，直接使用未分割的字幕来进行播放，还能智能识别简体或繁体字幕，不用再手动转码。

QQ影音也提供了一些实用的字幕功能，例如双字幕显示功能，可同时显示中英双语，方便学习英语。同时，QQ影音的自动载入字幕功能也很实用，与其他软件不同，可支持自动载入同文件夹下与影片不同名的字幕（图17）。在字幕加载功能上，QQ影音还支持拖拽加载，并且支持压缩包字幕文件手动加载，这个功能是非常方便的。



总的来说，由专业字幕网站射手网开发的射手播放器的字幕功能是最为强大智能的，KMPlayer和GOM Media Player的字幕功能也很完善，QQ影音的字幕功能简约而实用，其他几款播放软件则要差一些。

参测的几款在线播放软件，只有QvodPlayer提供了基本功能（图18），而且很全面完善，可进行字幕加载、调节、同步、双字幕功能等。

4.解码设置

同一影片播放时，使用不同的解码器将会影响到影片的播放流畅与画面质量，因此专业的影片发烧友往往喜欢自己设置最合适强大的解码器。一款专业的影音播放软件，也应该为用户提供完善的解码设置功能，方便用户个性化设置自己的解码器。

软件	内部滤镜设置	外部滤镜设置	滤镜优先级设置	禁用滤镜	解码器下载
KMPlayer	√	√	√	√	√
WMP11	×	×	×	×	√
暴风影音	×	×	×	×	√
快乐影音	√	√	√	√	×
射手影音	√	√	√	√	×
GOM	√	√	√	√	√
QQ影音	√	√	×	×	√
PPStream	×	×	×	×	×
PPLive	×	×	×	×	×
Funshion	×	×	×	×	×
QQLive	×	×	×	×	×
QvodPlayer	√	×	×	×	×

从测试列表中可看出，除了WMP11、暴风影音外，其他几款软件都提供了强大专业的解码器和分离器及滤镜设置功能，可根据用户需要进行设置。其中暴风影音未专门提供解码设置，似乎软件面对的仅仅是普通的初级用户，专业性不强。QQ影音的解码设置功能虽然并不是很强大，但是提供了一个手动配置分离器和解码器的入口，还是可自己添加、管理分离器和解码器的，另外它还提供了在线下载升级解码器的功能，可更好的播放各种高清影片（图19）。KMPlayer和GOM Media Player的解码设置功能极为完善和详细，非常适合专业的发烧友进行配置（图20）。

在字幕支持中，在线播放软件很明显表现出了其功能局限性，都不能进行各种解码器或滤镜的设置，唯有QvodPlayer提供了简单的滤镜选择功能（图21）。



5.资源占用

在播放视频文件时，通常会占用大量的系统资源，尤其是在播放高清视频之类的更是如此。对于计算机资源来说，能省则省，因为要执行的东西实在是太多了。在进行资源占用测试时，主要分为空闲时资源占用和播放时资源占用两个项目进行。

软件	闲时CPU（%）	闲时内存（kB）	播放时CPU（%）	播放时内存（kB）
KMPlayer	0	8008	45	85776
WMP11	0	15340	45	78230
暴风影音	0	24624	48	94678
快乐影音	0	7076	41	88508
射手影音	0	13604	46	80932
GOM	0	6248	35	83725
QQ影音	0	12132	35	69604
PPStream	0	17852	52	95623
PPLive	11	59640	67	128591
Funshion	0	8516	48	65230
QQLive	0	22524	47	93219
QvodPlayer	0	26032	45	87862

a.空闲时资源占用评测

空闲时资源占用是指播放器执行但并未播放文件时的资源占用，在进行多任务处理，空闲时资源占用直接影响电脑的性能，尤其是某些播放器软件会在系统启动时自动在后台执行，占用不少系统资源。

在未进行播放时，各款本地影音播放器的CPU占用基本都是0，主要差别在于内存占用（图22）。从列表中可看到，GOM Media Player的内存占用是最低的，仅有6MB多，而暴风影音的内存占用则远远超出了其他的几款软件，这与暴风影音在空闲时也在后台执行多个进程有关。在启动暴风影音时，后台进程多达4个，即使用户在未执行暴风影音程序时，后台也会执行一个名为“Stormliv.exe”的进程，用于升级和下载解码器、广告信息等，占用3MB多的内存。虽然这个进程可设置为开机不启动，但普通用户可能根本不知道自己的系统中随时都在执行着这么一个进程。

总体来说，除了暴风影音外，各款影音播放器占用的内存大小不一，但内存占用量都不是很高，普通配置的电脑也可满足要求。唯独暴风影音的内存占用非常高，而且有进程随系统自启动，未免有“流氓”的嫌疑。

在参测的几款在线播放器中，除PPLive外，空闲时的CPU占用基本都为零，Funshion的内存占用是最低的。CPU和内存占用最高最离谱的是PPLive，执行该软件时会启动3个进程，因此内存占用很高（图23），特别是其中一个进程的CPU占用居然经常达到15左右。这也许是软件与某些系统冲突的Bug所致，不过据网上反应PPLive很卡的现象是很普遍的。另外，QvodPlayer在关闭时，也会自动在后台启动一个名为“QvodTerminal.exe”的进程，用于后台数据上传，也会占用一些内存与CPU资源。

b.播放时资源占用

在播放影片视频时，各款播放器占用的内存和CPU资源大小区别就很明显了，由于使用的解码器不同，会导致播放器软件占用的资源也不同。为了得到一个比较公平的测试结果，我们用流行的RMVB、AVI、WMV三种视频格式文件分别测试资源占用，然后取三次测试的平均值得到最后的结果。另外，WMP11不支持RMVB格式视频，因此安装了相应的解码器测试其播放时的资源占用。各款软件均采用默认设置进行播放测试。

综合各格式测试的平均值，得到资源占用最低的播放器软件为QQ影音播放器。GOM Media Player的CPU占用也很低，但内存占用与QQ影音相比偏高一些。不过几款播放软件在播放时占用的内存低于100MB，这在当前的电脑硬件配置标准来说根本就不是问题。决定软件播放视频时是否流畅的最重要因素还是在于CPU占用，从列表中可看到KMPayer和WMP11的CPU占用也很高，与这两款软件使用第三方解码器播放RMVB视频有关，但通过合理设置解码器，是可降低CPU

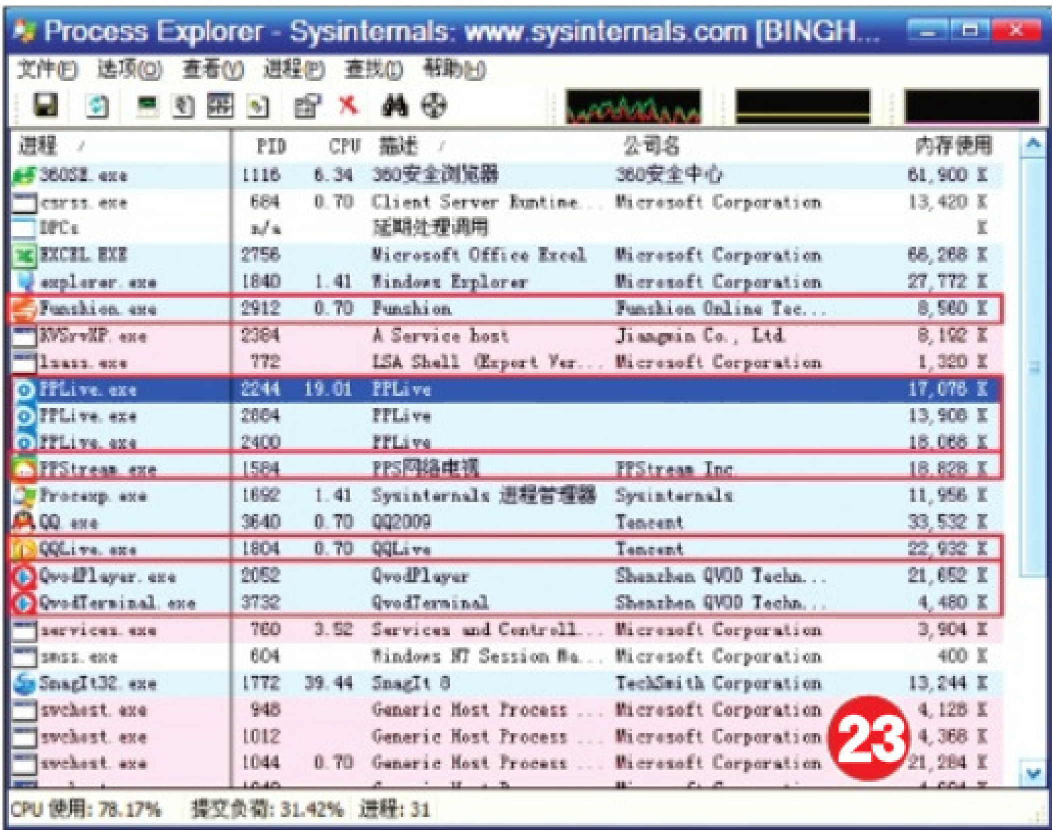
编码与封装格式

视频编码主要是为了减小视频的体积而采取的压缩技术，常见的有MPEG系列、RealNetworks的RealVideo、微软公司的WMV及Apple公司的QuickTime等，播放软件解开编码的就是解码器。

但很多视频特别是高清视频都是以MKV或TS为后缀，这个后缀表明的是封装格式。封装格式就是将已编码压缩好的视频和音频甚至字幕等按照一定的格式放到一个文件中，也就是说将多项内容打包成一个文件，播放软件中也有专门的分离器分离这个封装文件。

视频编码和封装格式有一定的联系，例如WMV后缀通常就是WMV编码，而且是WMV封装格式，这是微软喜欢特立独行的结果，而MPEG-2编码的视频通常是MPG后缀。但MKV这样专门的封装格式并不限定视频编码，只要是视频都可装进去，还可收录字幕等，大多数高清都采用MKV格式。





占用的。而暴风影音的CPU占用是最高的，这与其多个进程及后台隐藏进程数据传输有关。

相比之下，QQ影音的内存和CPU占用率控制得十分出色，无论空闲和播放时都很低，这是其他播放器所不能及的。

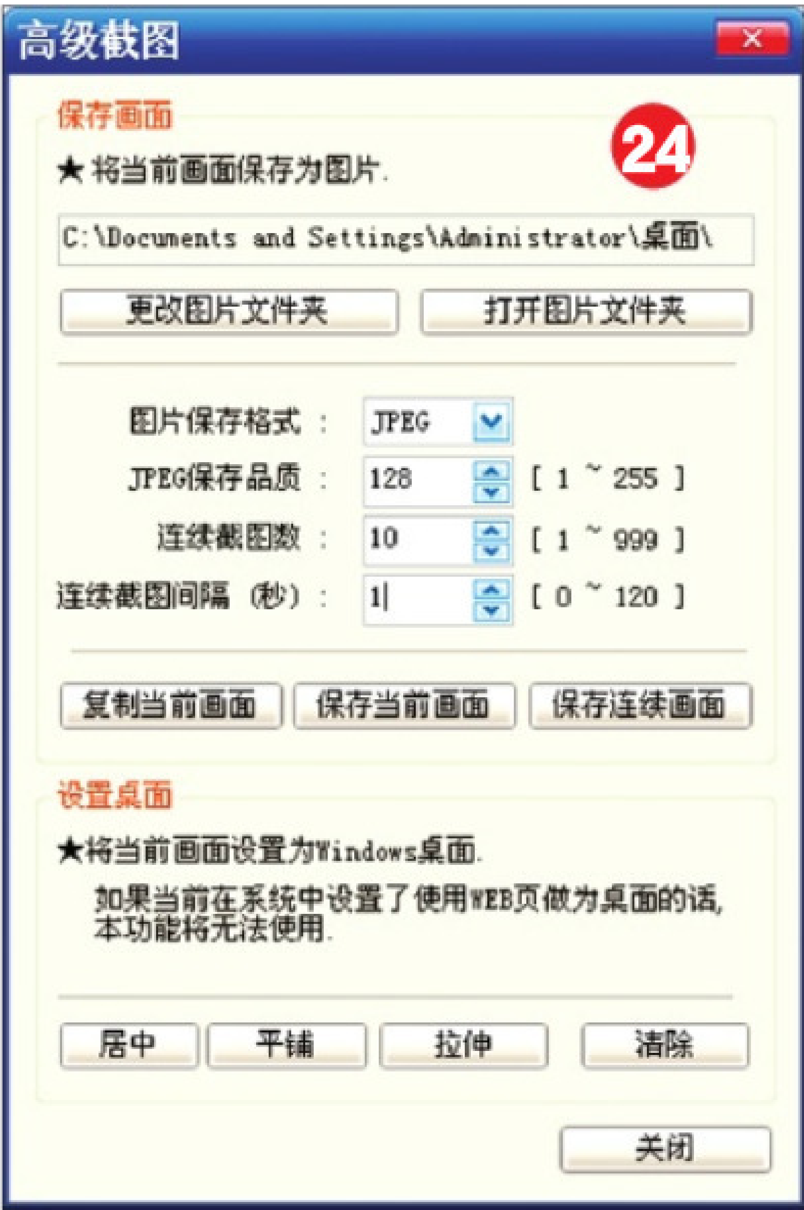
而在线播放软件在播放视频时，CPU占用最低的是QvodPlayer，内存占用最低的是Funshion，而PPLive的内存与CPU占用依然是居高不下。

6.其他功能测试

除了完善的基本功能和出色的解码性能和播放效果外，影音播放器软件的一些附加功能对于用户的使用体验也会有很大的影响，例如截图、截取视频、影片原声等。

软件	视频截取	剧情连拍	音频提取	视频格式转换	设置为壁纸	GIF截取	视频压缩	特色功能
KMPlayer	√	√	√	×	√	×	×	/
WMP11	×	×	×	×	×	×	×	/
暴风影音	×	×	×	×	×	×	×	/
快乐影音	×	√	×	×	×	×	×	歌词自动下载加载
射手影音	×	√	×	×	×	×	×	/
GOM	×	√	√	×	√	×	×	/
QQ影音	√	√	×	√	√	√	√	/
PPStream	×	√	×	×	×	×	×	画中画
PPLive	×	×	×	×	×	×	×	/
Funshion	×	×	×	×	×	×	×	边下边看
QQLive	×	×	×	×	×	×	×	/
QvodPlayer	×	√	×	×	×	×	×	歌词自动下载加载、边下边看、FLV视频下载

在测试中发现，WMP11不支持剧情连拍是意料中的事情，但暴风影音居然也不支持剧情连拍。在GOM Media Player提供的高级截图功能（图24），不仅能制作出情景连拍图片，而且可非常方便地连续截取某段视频或多张静态图片，很容易通过其他软件制作成GIF动画。QQ影音的剧情连拍更方便（图25），支持复制到剪贴板，可直接粘贴。





KMPlayer和QQ影音都支持视频截取（图26），可方便地将影片中的某一片段截取出来。音频截取功能则只有KMPlayer和GOM Media Player支持，KMPlayer的截取功能更为强大，可将音频压缩保存为各种格式（图27）。



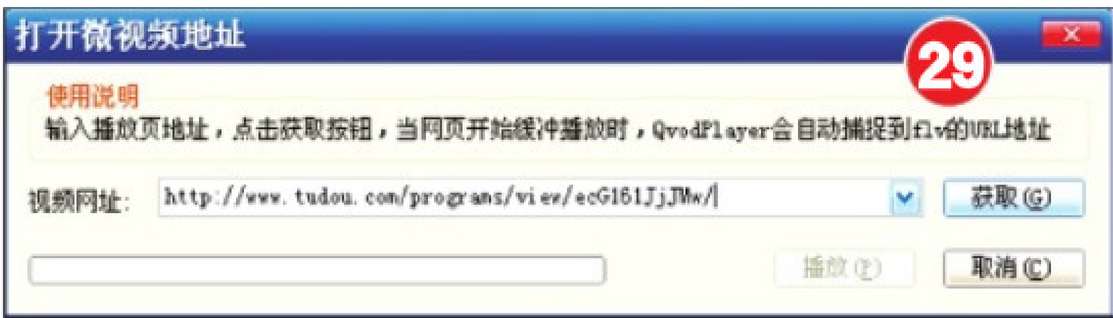
GIF截取、视频压缩、视频转换功能是QQ影音独有的，其中视频格式转换功能，可支持把视频文件转为手机、MP4、PSP格式（图28）；视频压缩功能主要用于数码相机视频压缩，在保持画质的情况下，文件大小压缩到1/5；GIF截取功能则可将指定时间段中的视频截取后保存为GIF动画图片。



相比之下，KMPlayer的附加功能非常强大，而QQ影音附加的各种功能则是最为实用的，至于暴风影音的功能则显得过于简陋，难以满足视频用户的需要。

几款参测的在线播放器软件，除PPStream提供了画中画功能外，就数QvodPlayer提供了功能最为丰富了。在QvodPlayer中播放各种音乐文件时，自动从网上搜索显示歌词，并下载保存到本地。QvodPlayer中的微视频功能，可

下载保存在线播放的FLV视频（图29）。另外，QvodPlayer还支持BT种子直接播放功能，只要将影片的BT种子文件直接拖拽到快播的视频播放窗口，经过一两分钟等待之后，快播便会自动完成缓冲，同时开始播放种子中的影片。同时还可通过拖拽进度杆来实现影片中的快进与快退，几乎与本地播放没有什么区别。在Funshion中也提供了边下边看的功能。



点评：在本地播放器软件中，KMPlayer和GOM Media Player都是功能极为强大，而且播放效果非常不错，是欣赏影片视频的最佳选择，比较适合专业的用户。而QQ影音、暴风影音和超级兔子快乐影音则适合于普通用户，这类用户不喜欢太多的设置，更趋向于直接播放更多更全的视频格式。不过暴风影音的广告和垃圾信息让人诟病，而超级兔子快乐影音的附加功能不多，因此对于普通用户来说，我们更推荐QQ影音。QQ影音不仅小巧无广告，而且占用的系统资源很低，即使是在低系统配置的电脑上也能满足用户的各种播放和附加需求。

由于在线播放器的主要功能是播放欣赏各种在线视频，因此其本地播放功能并不是最重要的测试项目，但是从此项测试中，可看出QvodPlayer虽然是一款在线播放软件，但同样可担任起本地播放的任务，这大大增加了它的实用价值。

三、高清播放

随着技术的发展，越来越多的用户不再满足于普通视频的清晰度，高清视频应运而生。高清是指HDTV（High Definition Television，高清晰数字电视输出技术），中文简称高清，可提供相对于传统模拟电视技术更高清晰度图像质量。高清晰主要表现在它支持1280×720、1920×1080等分辨率，还有720P、1080I、1080P等规格之分。

由于在线播放软件并没有专门的本地高清播放支持，这里就只对本地播放软件进行评测。

1.支持格式

现在高清电影的编码最常见的是H.264、VC-1、MPEG2-TS、MPEG4和MOV等，大多是在普通格式基础上开发的高清版本，其中在MPEG-4技术的基础上建立起来的H.264格式及Flash格式基础上建立的On2目前最为流行。而实际上多数编码都不够成熟，还在完善中，还有一些少见或仍在开发中的格式未能列出。

测试时使用干净的Vista系统，默认设置且不下载解码器，使用索尼的高清测试样片进行测试。

软件	H.264	WMV-HD	VC-1	MPEG2-TS	On2 VP6	DivX	MOV	Xvid	RM
KMPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√	×
WMP11	×	√	√	×	×	×	×	×	×
暴风影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√
超级兔子快乐影音	√	√	√	√	×	√	×	√	√
影音风暴(MYMPC)	√	√	√	√	√	√	√	√	√
射手影音	√	√	√	√	√	√	√	√	√
GOM Media Player	√	√	√	√	√	√	×	√	√
QQ影音	√	√	√	√	×	√	√	√	√

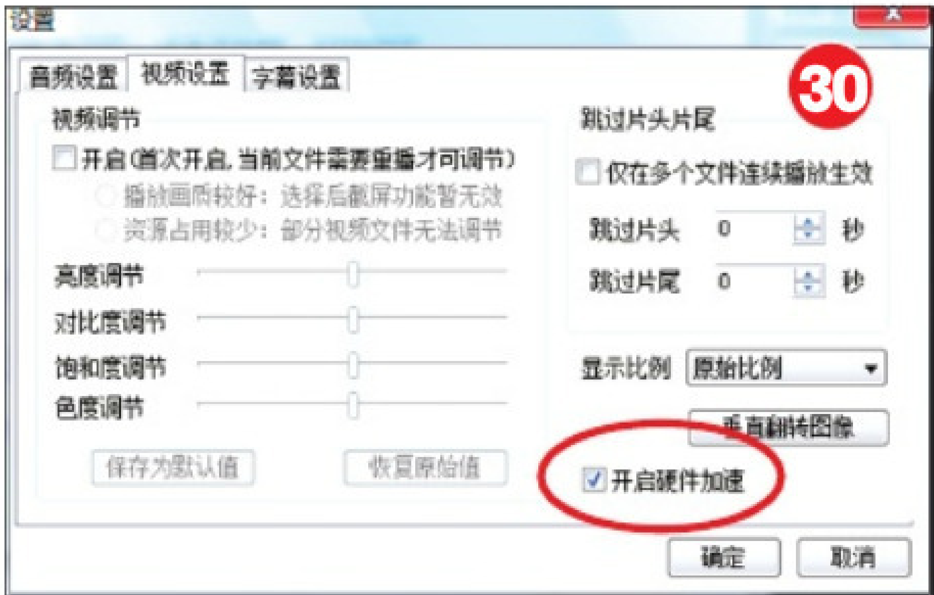
从测试结果上看，WMP11表现最差，除了自家的WMV及VC-1编码之外都不认账。而暴风影音、影音风暴和射手影音表现最佳，可通吃，虽然暴风影音默认没有关联FLV格式，但能播放On2、VP6编码视频。快乐影音能播放FLV，但播放测试视频时间稍长便会花屏出错。总体来看，第三方的软件对高清格式支持都算不错，即使Xvid这样不是很流行的编码也都能识别，不过On2及MOV编码支持的软件偏少。

2.硬解码

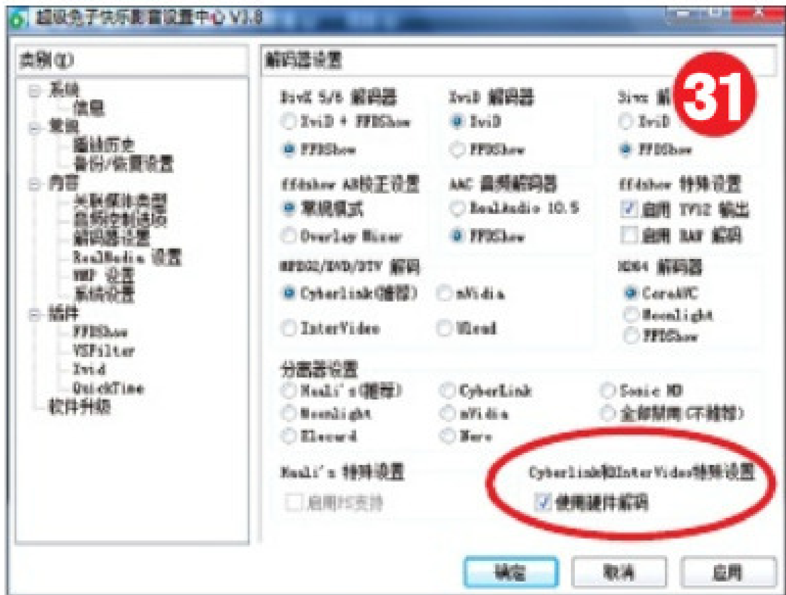
如果说高清视频播放与普通视频有什么不同，那就是占用资源更高，以至于普通配置下可能影响正常播放导致不流畅等问题。一般来讲播放高清视频时由于数据量非常巨大，而且解码运算基本上都是浮点运算，是CPU的弱项，而恰好是显卡上GPU（图形处理器）的强项，因此GPU就被设计为能支持高清解码，也称为硬解码（硬件解码的简称），与之对应的应用CPU运算解码称为软解码。

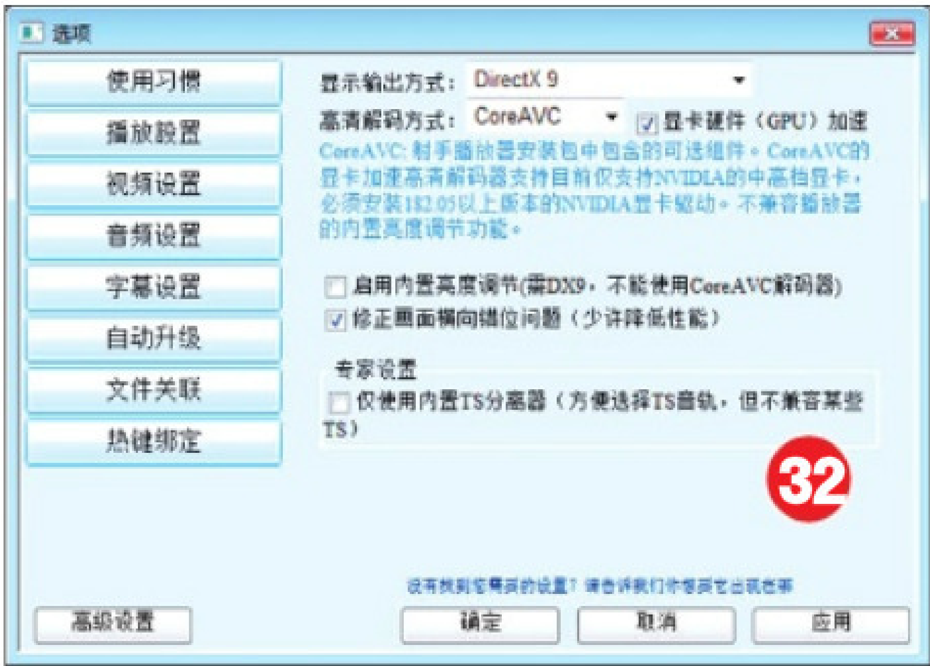
能直接设置硬解码的视频播放软件不多，设置硬解码的方式：

暴风影音（图30）：“播放”→“视频设置”→“开启硬件加速”；

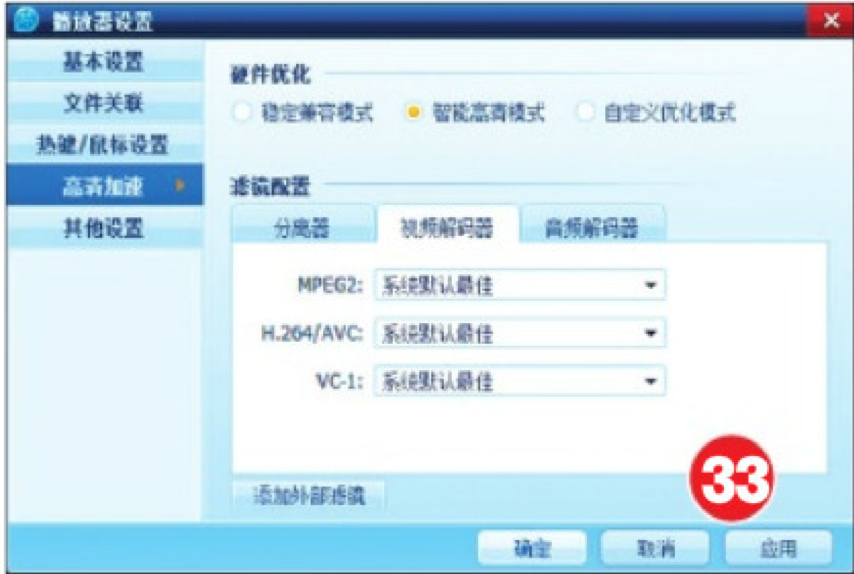


快乐影音（图31）：“视图”→“设置中心”→“解码器设置”→“使用硬件解码”；





射手影音（图32）：“右键菜单”→“选项”→“视频设置”→“显卡硬件（GPU）加速”。射手影音的高清解码方式有内置的ffMPEG及可选的CoreAVC两种，其中CoreAVC只支持NVIDIA的中高档显卡并要求182.05以上版本驱动，还不能兼容播放器的内置亮度调节功能，所以通常情况下推荐使用ffMPEG。



QQ影音（图33）：“右键菜单”→“播放器设置”→“高清加速”。

虽然KMPlayer等软件无法直接设置硬解码，但能让用户自行设置解码器，可通过更改默认的解码器也可达到硬解码的效果，其中最容易获得的是PowerDVD带的解码器CyberLink系列，不过PowerDVD是商业软件，获得这个解码器也可安装“终极解码”（下载：http://www.skycn.com/soft/39000.html）或其他软件。

以KMPlayer为例，点击右键菜单“选项”→“参数设置”，由于KMPlayer优先使用内部解码器，故需要先在“内部视频解码器”取消各种高清编码的解码器（图34），然后来到“外部视频解码器”页面，点击“搜索外部解码器”进入管理界面，点击“在扫描后添加”按钮添加已安装的外部解码器（图35），确定之后回到“外部视频解码器”页面，这时右边的格式下来菜单中便出现新的解码器选择。选择可硬解码的解码器，如这里H.264可选择“CyberLink H.264/AVC Decoder”（图36）。点击后面的“C”按钮对这个解码器进行设置，勾选“Use DxVA（硬件视频加速接口）”便可完成（图37）。



四、网络资源

在线播放软件的存在，依托于丰富的网络视频资源，如果一款在线播放软件只提供了寥寥无几的几部影片视频，或影片视频太旧，那么相信这款软件就离消亡不远了。在本节测试中，主要对各款在线播放软件所提供的网络视频资源，从播放方式、总量、分类等方面进行评比。

软件	PPStream	PPLive	Funshion	QQLive	QvodPlayer
直播	√	√	×	√	×
点播	√	√	√	√	√
电影	√	√	√	√	√
电视剧	√	√	√	√	√
综艺节目	√	√	√	√	√
游戏视频	√	√	×	√	×
动漫卡通	√	√	√	√	√
体育节目	√	√	×	√	×
财经节目	√	√	×	√	×
资讯节目	√	√	×	√	×

PPStream提供了直播、点播两种视频资源，每种播放方式下的节目分类很细致，例如有热门电影、专题电影、港台剧场、综艺娱乐等，其下还有更为具体的分类。PPStream的节目数量非常丰富，总数达到了7万以上（图38）。

PPlive也提供了直播和点播两种资源，在直播中包含了各种类别电影、动漫卡通等，及热门的电视直播。PPlive的各种视频分类很细致，节目数量也较多，目前有7万6千个节目左右（图39）。

QQlive提供了直播、影视和综艺三个节目列表标签页，其中影视和综艺相当于其他软件中的点播。QQlive在直播的分类和节目数量上都不够详细和丰富，但在影视和综艺中提供了较多的节目资源（图40）。在QQlvie中，新片和热片比较缺乏，而且是通过腾讯视频分享平台QQvideo提供的，因此通常会被分为多个段落播放。



Funshion和QvodPlayer与上面几款软件有所不同，只提供了影视点播，而没有直播的内容。在Funshion的节目点播下提供了详尽的分层分类，方便用户根据影片的类型和主题进行选择，Funshion的影视节目资源十分丰富，而且很多都是高清节目（图41）。

QvodPlayer更为特殊，它没有像其他几款软件那样提供了资源聚合页面，但是它所拥有的视频资源绝对是最多的。目前大多数的电影点播网站都在使用QvodPlayer为用户提供服务，已知的电影网站数量远远超过千家，QvodPlayer的即时点播影视资源远远超出前面所提到的P2P视频点播软件。用户甚至可借助搜索引擎，点播到任意想看的视频。以百度搜索引擎为例，只需输入“电影名称 qvod”或“电影名称 快播”，就能马上搜索到很多可供快播在线播放的最新高清影片（图42）。另外，还有许多非官方的QvodPlayer资源聚合页面，例如“快播搜（http://www.qvodsou.com/）”就是一个Qvod影视资源聚合门户网站，在网页中提供了详细的影片资源分类。而且网站还专门提供了无广告版本，在网页中绝不显示任何广告内容（图43）。



点评：PPStream和PPLive的节目数量和节目更新是比较丰富和及时的，可满足一般用户的需求，而QQLive的节目数量相比之下略少一些，但也还是很丰富的。但是节目资源来源最为广泛的当属Funshion和QvodPlayer，这两款软件虽未提供直播方式，但借助其边下边看的功能，几乎网络上所有的视频资源都可被这两款软件所囊括。其中尤其以QvodPlayer更值得推荐，它在各在线电影网站的推广之下早已非常普及，再配合其强大的本地视频播放功能成为我们的首选。

总 结

从总评列表可以看出，除了微软自带的WMP11之外，其他同类软件相差并不大，毕竟视频播放软件经过长久的发展，已经比较成熟了。

而在线视频软件起步较晚，但各款软件操控等功能都比较弱，似乎比较专注于提供资源而忽略了用户使用，但彼此差距也不大。

项目	界面	格式支持	操控调节	字幕支持	解码设置	资源占用	其他功能	高清格式支持	硬解码	网络资源	总评
本地播放软件											
权重	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	-	-
KMPlayer	4.5	4.6	4.9	4.8	4.8	4	4.6	4.5	4.1	-	4.57
WMP11	4.7	3.8	3.9	4	4	4	3.5	3.7	3.5	-	3.89
暴风影音	3.8	4.8	4.5	4.5	4	3.8	3.5	4.8	4.5	-	4.26
超级兔子快乐影音	4.2	4.8	4.6	4.5	4.3	4.4	4.4	4.1	4.5	-	4.45
射手影音	4.1	4.8	4.6	4.9	4.3	4.4	4	4.8	4.6	-	4.50
GOM Media Player	4.4	4.8	4.6	4.8	4.7	4.7	4.5	4.2	4.1	-	4.53
QQ影音	4.6	4.8	4.8	4.7	4.6	4.6	4.7	4.3	4.5	-	4.64
在线播放软件											
权重	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	-	-	0.3	-
PPStream	4.1	4.8	4.1	3.5	3.5	4.3	4.1	-	-	4.8	4.28
PPLive	4.3	3.8	3.9	3.5	3.5	4	3.5	-	-	4.8	4.09
Funshion	4.1	4	3.9	3.5	3.5	4.5	4	-	-	4.2	4.01
QQLive	4.4	3.8	3.9	3.5	3.5	4.3	3.5	-	-	4.8	4.13
QvodPlayer	4	4.8	4.5	4	4.2	4.5	4.1	-	-	4.2	4.27

1. 本地播放





推荐本地播放软件 QQ影音

虽然QQ影音刚刚出世不久，但对于腾讯这样的公司来讲开发一个成熟行业的软件是非常容易的。而且QQ影音继承了QQ系列一贯的功能多样性及简单易用的特点，虽然大多数功能都不算最佳，但应有尽有，别人没有的它也有，特别是没有QQ那样的广告，实在难能可贵。

QQ影音最大的特点是连续剧功能，不但可自动播放下一集，还能掐头去尾省掉片头片尾的时间，对于喜欢剧集的用户特别是女性用户确实方便。QQ的资源占用也少，加上自动去除黑边节省屏幕空间，对于喜欢一边欣赏电影一边进行其他操作的用户来讲也是很好的选择。

作为一款新软件，QQ影音的短板是对高清视频支持不够，支持的格式略少，不过这可以通过安装解码器解决。



自由与复杂的结合 KMPlayer

KMPlayer现在是非常有名了，事实上这款软件确实不错，用户可设置和调节的项目很多，自由度很高，但也带来了使用的复杂性。KMPlayer的格式支持、字幕支持和解码器设置都是极为完善的，适合对视频播放比较熟悉的用户，但普通用户使用可能会感到无所适从。不过其去黑边及剧集功能和QQ影音、射手播放器类似，都是很实用的功能。

KMPlayer的缺点是占用资源较多，特别是在播放剧集切换时容易假死几秒。此外KMPlayer虽然对高清编码能够通吃，但没有直接的硬解码设置，而间接使用硬解码步骤繁琐。总体来说强大的KMPlayer适合追求个性设置而且挑剔的用户。

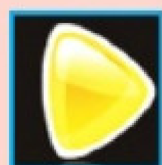


简单实用 暴风影音

暴风影音兼容格式多，但设置简单，本是非常适合普通用户使用的播放器，但因为闹出“5·19断网事件”，声誉一度受损。不过暴风影音及时召回旧版并推出了修正后的特别版，总算度过了这次风波。

暴风影音最大的特点就是简单但实用，虽然支持的格式并不全面，但常见格式都能识别，比WMP11好得多，而且其对高清支持不错，普通用户没心思折腾软件又想欣赏高清视频，那么暴风影音倒是一个选择。

暴风影音最让人不舒服的便是广告了，欣赏电影时影片旁边不断变动的广告会让人分心，此外其资源占用不少。



中庸之道 超级兔子快乐影音

超级兔子推出的系列软件之一，虽然界面比较传统，但可以说这是最像DVD播放机的一款播放器了。

其实快乐影音与暴风影音、射手播放器等都是基于MPC播放器的内核，因此功能差别都不大，而且设置简单，支持格式广泛，适合普通用户使用。不过快乐影音相比同类软件并没有出彩之处，相比QQ影音功能略少。



国外影视播放 射手影音

射手影音最大的特点就是其依托于射手网（Shooter.cn）带来的最佳的字幕支持。射手影音播放时可以自动在射手网搜寻字幕，也可上传字幕实现共享，加上分割、自动简繁转换等字幕功能都是其他软件无法比拟的，适合喜欢外文影片的用户。

而射手影音其他功能也并不差，支持全格式，可以去除黑边，细致的解码器设置、较低的资源占用、良好的高清支持，总之是一款很好的播放器。

射手影音主要缺点是附加功能较少，甚至连截图功能都没有，要知道现在对影视剧截图也是很常见的用途。



最少资源占用 GOM

GOM给人的第一感觉就是卡通，不过其功能显示其并不是小朋友的玩具。实际上GOM是评测中仅有的在设置详细和复杂程度上可与KMPlayer相提并论的一款，因此不太适合普通用户使用。

GOM最大的特点是资源占用少，不管是空闲还是播放时，都能最大限度释放资源，对于系统资源配置紧张的用户是个好选择。GOM对字幕、普通及高清全格式支持都不错，只是没有直接的硬件解码选择，略有遗憾。

2.在线播放

POPSOFT 大众软件 编辑推荐



推荐在线播放软件 PPStream

对于在线播放软件来讲，最重要的就是网络资源，这一点上老牌的PPStream无疑有巨大的优势，7万多涵盖各类的视频，直播点播的随意选择，只有同样老牌的PPLive可以比拟。在加上特别的画中画功能，在在线播放软件中位列翘楚实属正常。

由于主要功能是在线播放，PPStream与其他软件一样，本地播放功能简单。但PPStream支持格式也算全面，偶尔客串也是可以的。



资源丰富 PPLive

相比PPStream，PPLive拥有的资源量不相上下，但PPLive只是一个在线播放外壳，本地播放功能很弱，而且在线播放时占用资源很高，相比PPStream差距不小。



兼顾本地和在线 QvodPlayer

QvodPlayer也算是另类了，本地播放功能不弱，各种格式、字幕、操控功能都还算全面，还带有简单的滤镜功能，虽然不算顶尖，但也绝不比单纯的本地播放软件差，能够满足用户的需要。QvodPlayer还能播放正在BT下载的视频，还能将欣赏的视频下载到本地，不过容易引起版权问题。

QvodPlayer虽然没有像其他几款软件那样提供官方资源聚合页面，但大多数的电影点播网站都在使用QvodPlayer为用户提供服务，加上搜索引擎得到的资源，及非官方的QvodPlayer资源聚合页面，使得其具有的资源总量并不比PPStream等老牌在线播放软件少，但寻找资源的繁琐还是比不上PPStream等直接的分类方便。



在线高清 Funshion

Funshion与其他软件略有不同的是没有直播节目，只有点播，不过同样资源丰富且分类详细。当然特点是高清资源最多，喜欢高清视频的用户可以选择，首要条件是网络足够快。

Funshion同样支持大部分格式的本地播放，但没有字幕功能，也没有解码设置，因此比较简单。不过Funshion的资源占用很低，这对播放在线高清很有帮助。



综艺大观 QQLive

QQLive的直播节目是最少的，但综艺节目比较丰富。但是新片比较缺乏，而且是通过腾讯视频分享平台QQvideo提供的，因此通常会被分为多个段落播放。

由于有QQ影音，因此QQLive对本地播放的支持就很差，只是一个在线播放外壳。P

视点 快报

盛夏已至，蚊虫开始肆虐。于是接连收到好几位亲友的询问：“说那个电子驱蚊软件，你那儿有吗？”我多半报以苦笑地回答：“那个不怎么顶事，网上现在普遍流传的笑话是：使用电子蚊香的最好方法，是在主机旁边另点一盘蚊香。”也想了一下，我最早听到有“电子蚊香”可能是在2003年。当时还煞有介事地向周围人推荐了一圈，结果后来并不是我一人，而是大家集体的智慧与实践，一同认定这能发出点奇怪声音的软件并没有明显效果。但有意思的是，现在这类软件还在继续做、继续升级，那到底是哪出了问题？显然程序员们的精准是不会有误的，那么很有可能，只是某蹩脚的生物学家跟我们开了个玩笑吧？

■北京 淮阳客

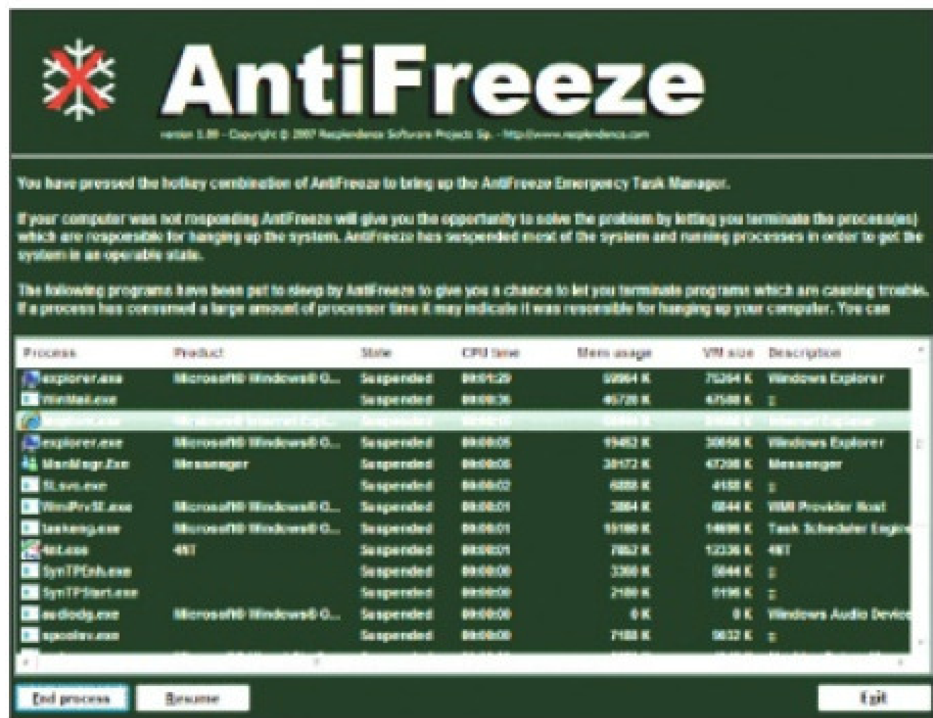
最简洁看图之道——First Impression v1.02

□大小：234kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.utilhaven.com/fi/download.htm

笔者可向你保证：你再不也会见到比这款软件更简洁的图片浏览工具了。如截图所示，上方标有“First Impression”的方形区域是一张单独图片，“漂浮”在桌面上：这就是你安装本软件后，双击某图片后会出现的浏览“窗口”。没错，这个所谓的“窗口”没有任何图形化的窗口边框！这样使得它开启图片的速度很快，而且你用起来也能完全专注于图片本身。软件支持BMP、GIF、JPG、PNG、TIF、JPEG等常见图片格式，所有操作都借助于快捷键和右键菜单完成。要前后翻页，请使用Space和BackSpace退格键；要跳至本文件夹第一张或最后一张图片，请按Home和End键；若图片大小超过桌面屏幕尺寸，要在原图和缩小至适应屏幕之间切换，反复按Enter键即可；如果要退出浏览，只要按Esc键。在右键菜单中，除进行以下操作外，你还可旋转、翻转图片，或将该图片设为墙纸、设定图片格式关联等。总之，这款软件非常适合那些日常只是浏览图片而无需同时进行复杂编辑的用户。



“假死”下的最后一根救命稻草——AntiFreeze 1.01



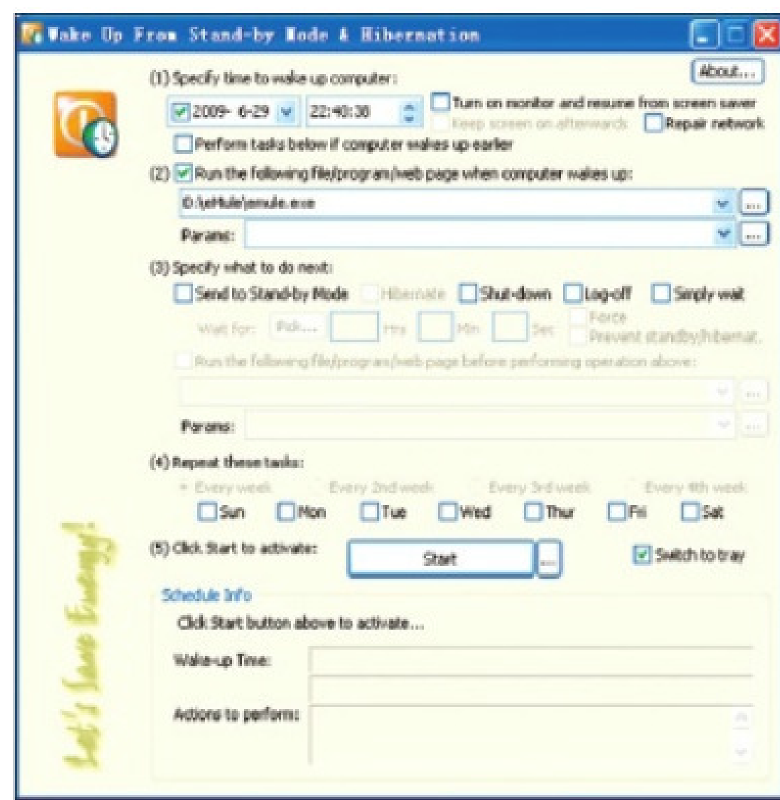
□大小：793kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/40070.html

要是你用电脑时间足够长，几乎一定会碰上这样的“假死”状况：整个系统突然无响应，虽然此时你的鼠标指针还能移动、键盘上的“Num Lock”“Caps Lock”也都好用（按一下后相应的灯会点亮/关闭），甚至你还能看到已有的程序窗口——但你只能眼睁睁地看着它们而无法进行任何操作。这时你可能会想到用“Ctrl+Shift+Esc”调出系统自带的任务管理器，以便“杀掉”导致假死的元凶程序，但很快你发现它仅仅只能显出一个窗口轮廓，无法在其上进行任何操作。经过如此反复后，你最终只好灰心丧气地按下了“Reset”键重启。别急！这里还有最后一根救命稻草可试。只要安装本软件，在任何“假死”状况下，只要键盘还有响应，你就可按下快捷键“Alt+Ctrl+Win+Home”，这时，一个绿底的全屏窗口弹出（有时弹出时间会稍长，这时请耐心等待），它会把绝大部分非系统关键性的进程暂停挂起（Suspend），无论是它们之前在抢占CPU还是内存，都会在此刻暂时偃旗息兵。这样你就可根据该窗口上显示的进程信息（主要是判断CPU Time和Memory usage是否过多），选择将其结束（左下“End Process”按钮），再“Exit”退出程序，问题就已解决！

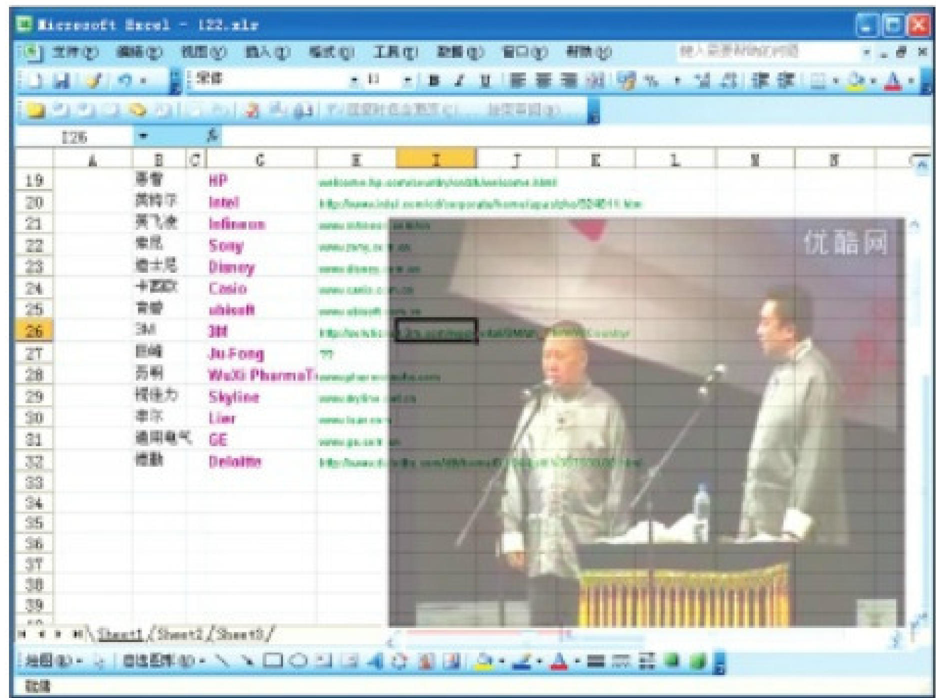
待机恢复也定时——WakeupOnStandBy 1.7.10

□大小：205kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.crsky.com/soft/11864.html

能进行定时提醒或是计划任务的软件比比皆是，但它们执行的条件是Windows系统本身必须开着。而在一些情况下，我们可能希望能定时唤醒正在待机或休眠中的机器，然后让其执行一定的任务，这种情况下，这些软件就无能为力了。一般来讲，较新配置的机器，通过BIOS设置可达到这一目的。但一来BIOS功能有限，它无法唤醒后再执行其他任务（除非你还配合其他定时软件），二来BIOS设置对大部分用户来讲，都有点“发怵”。那么来用一下这款软件吧，它不仅能定时唤醒待机或休眠机器，而且还能在唤醒之后从屏保中恢复、保持显示器一直点亮、指定执行某程序（亦可设定执行参数），要是你乐意，你还可让它在“醒”来一段时间后再次发送待机、休眠、关机或注销信号。在等待过程中，还可设定是不是要阻止系统自动待机或休眠。



网络视频偷偷看——Double Vision 1.0



□大小：2.15MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.godoublevision.com

请先看一眼截图，这是一个Excel工作界面，但在右下角有一个半透明的视频播放窗口——怎么样，如果想上班时偷偷看网络视频，无论是影片还是球赛转播，这样是不是会安全一些？这款软件初启动时，像是一个正常的浏览器，输入地址回车后可打开网页。这时，假如你打开的是一个视频类网页，只要拖动边界，将窗口缩小到只剩视频，然后按下"浏览器"左上的"Go Double Vision"按钮，浏览器的边框将全部消失，只余下中间的网页（实际就只剩一个视频），并且自动被设为透明、置于所有窗口之上。将鼠标移到该窗口，其左上角会出现一小行控制按钮，使用它们即可移动窗口、调节窗口透明度或返回原浏览视图。当窗口透明度小于100%时，你在该窗口上的键鼠操作全会"透"到其下方的窗口。如此，只要将该窗口拖到你工作界面的某个边角，便可神不知鬼不觉地"偷闲"了。若是老板真到了面前，请按下老板键"Ctrl+Esc"，窗口将完全隐藏。注意，软件实际针对国外主流视频网站做了一些优化，因此如果你是在看YouTube等站点，无需拖动边界，软件能自动定位视频。

文件恢复新选择——Recover My Files 3.9.8.6430

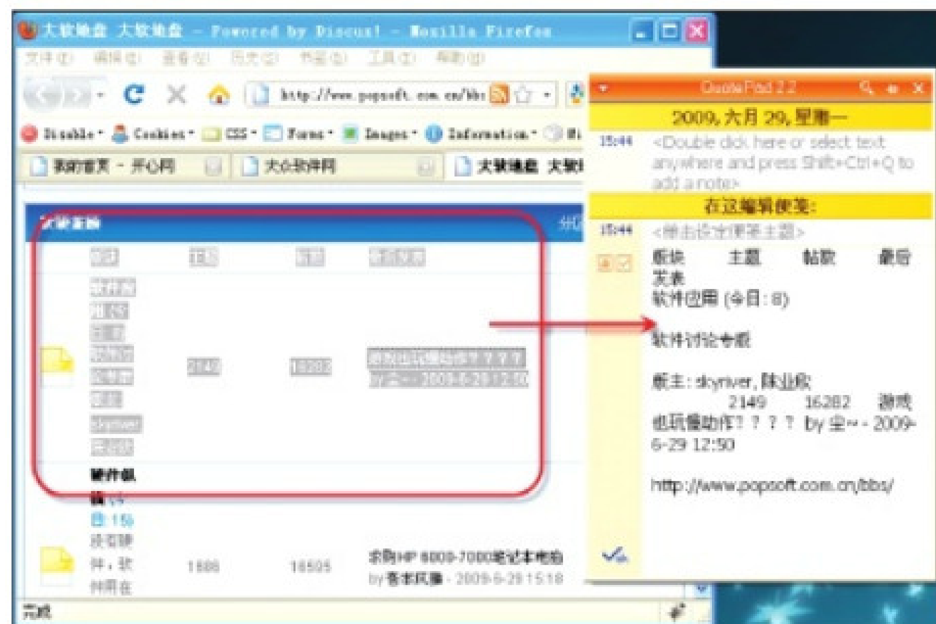
□大小：11.1MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/27600.htm



文件误删除、或磁盘出问题后，用于恢复文件的软件较多，相信一般大家的电脑都会备上一两款。不过就目前的情形来看，没有一款软件能做到"技压群芳"，当然这也是好事，竞争能带来更多更好的功能。所以比较好的方法是了解不同软件的长处，多备上几款不同特色的恢复类软件，出现问题时多加尝试，找到最好的恢复结果。本款软件的特长是完整度很高的文件恢复，它有可能不能正确恢复文件的名字及路径，但只要磁盘是NTFS分区且数据所在磁盘区域未遭到物理性覆盖，那么正确恢复出整个文件的几率则相当高。当然，它同样也是一款功能多样的恢复软件，支持快速文件搜索、完全文件搜索、快速格式化恢复和完全格式化恢复，可满足不同的需求。此外，可依文件类型进行归类，并可对按文件名、大小、时间甚至关键字等进行过滤，还可直接将要恢复的文件刻录至CD、DVD光盘。最后提醒：安装时有插件步骤，请注意选择。

文字快捕——QuotePad 2.2



□大小：913kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/84632.htm

一款功能较为完备的便笺及文字快速收集类软件。作为一款文字收集类软件，它定义了一个全局快捷键"Ctrl+Alt+Q"（可在设置中更改），软件开启后，无论你在哪个程序中选定文本再按此快捷键，QutoePad窗口都会跳出，并将该段文字及其所在窗口的标题一起粘贴进入，你可进一步编辑，也可直接离开，软件会自动将其作为一条便笺保存。特别要说明的是，如果你是在网页中选择一段文字，那么一同被粘贴进来的还是该网页的网址，很是人性化。而作为一款便笺类软件，双击系统托盘处图标或软件界面中的头一条记录，就可新增便笺。在主界面上，可快速标记某便签或为其增设定时提醒。另外，软件的界面设计也颇为人性化，有类似于QQ的边界吸附隐藏功能，此外，当你离开软件跳转至其他窗口时，软件会自动隐藏，作为一款便笺类软件，这一设计很是合理方便（当然你若不喜欢，也可在设置中变更）。另，软件初次执行会跳出语言选择框，选定Chinese（简体）即可。

迷你卸载助手——MyUninstaller 1.45

□大小：1.01MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/24323.htm

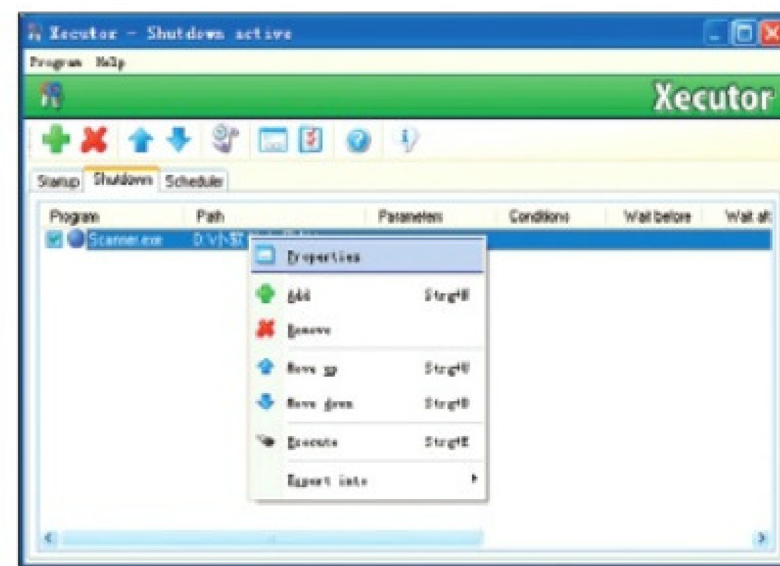


这款小工具并没有特殊的卸载功能，不能根据安装文件、注册表键值等进行智能、强制卸载，但若是你只是把它当作Windows系统自带功能的一个小替代，那么就是个好选择。它显示的项目稍比系统自带的要多些，包括一个软件多个版本的安装信息（系统自带的往往只会显示一个），同时它还能显示安装目录、安装日期、官方网站、卸载命令、安装打包程序、注册键值等信息，这样可也许可帮助你在卸载时进行更多判定。在某项目上右击即可选择卸载（利用的就是跟系统一样的卸载功能），也可定位到软件的安装目录，或定位到注册表的对应键值。另外，这款软件还可将当前所有的已安装软件信息保存为HTML文档，这样的一个好处，是给那些"懒人"或不怎么关注软件的用户一个存档，当系统重装后会知道要按部就班重装哪些软件。

程序计划启动智能化——Xecutor 1.53.2.093

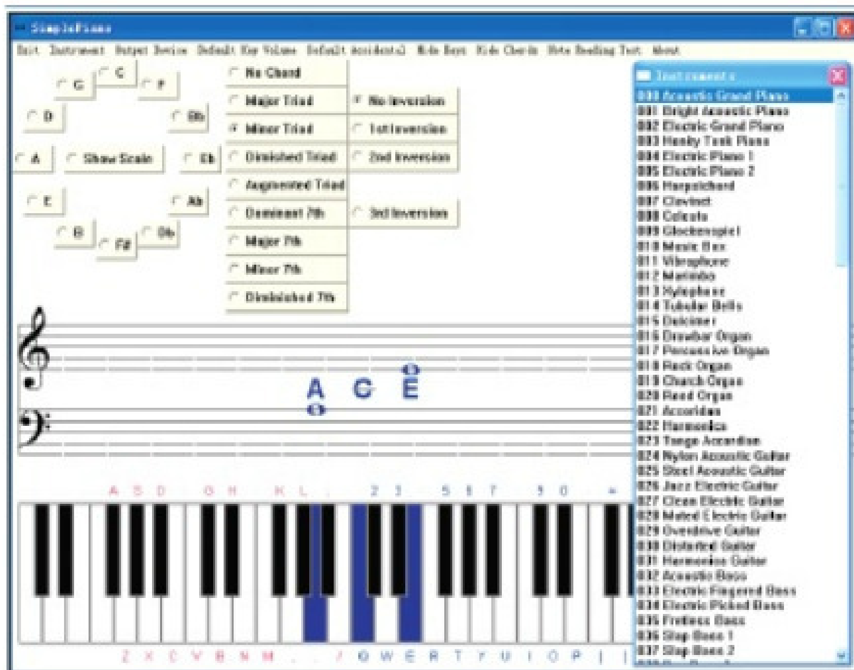
□大小：1.51MB □授权：明信片软件 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/43967.html



怎样随系统启动某个程序、如何在系统启动后按计划执行某个程序，相信这些大家已是轻车熟路。但是现在假设有这样两个问题：1.如何只让程序在当天的第一次系统启动时执行，而在之后的其他重启中就不再执行（例如在壁纸上打印日期、收取E-mail等）？2.怎么样让一个程序在下午5点钟之后的某次系统关闭之时执行（例如离开办公室之前做一次备份）？如果你正好有这样的需要，那就有必要试下这款软件了。它可在系统启动、关闭或执行途中让任意软件启动，并可为不同的启动项目设置不同的条件，例如每天仅一次、仅在某时刻之前/之后、只在每周的哪几天执行等，这些与前面的启动类型相搭配，可设置出独有的自启动计划，前面提到的两个问题自然迎刃而解。此外，你还能设定在程序执行的前后跳出某段文字说明，亦可让软件在系统保持空闲一段时间后自动关闭系统等。最后注意这是一款“明信片软件（Cardware）”，因此如果你需要注册软件，请按“Help→Info”所留下的作者联系方式，向他发送一张当地的明信片，他收到后即会发送注册码。

弹电子琴、学乐理——SimplePiano 1.15



□大小：73kB □授权：免费 □语言：英文

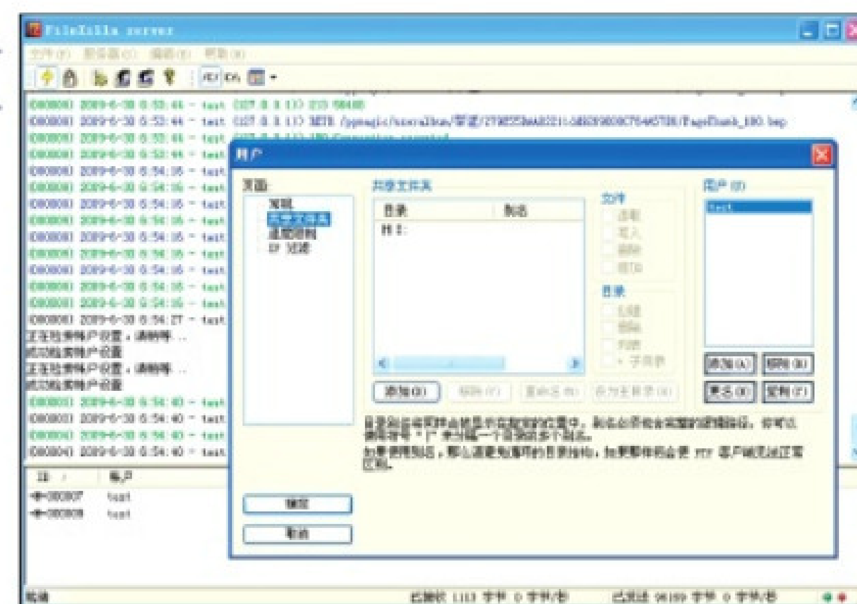
□下载：http://www.appinn.com/simplepiano

一款模拟电子琴的优秀软件，由于五线谱及和弦显示的引入，它也可用来帮助你学习一些简单的乐理。因术语较专业，这里简单介绍一下它的使用方法：最下方是键盘与电子琴键的对应图，按下后键位会以蓝色显示，中间是以高间谱号和低音谱号显示的两条五线谱，按键时同样会以蓝色字符显示五线谱音符。如果想切换电子器的音色，只需点击菜单“Instrument”，软件会跳出一个有128种乐器的选择窗口供你挑选。若想要改变五线谱的调号，那么应选择菜单“Show/Hide keys”，之后在截图中左上圆圈处点选调号即可，若是选中间“Show Scale”，则每次按键都会显示一个八度音程内的键位。如果想学习和弦，请点击菜单“Play a/Hide Chord”，之后再选择对应的和弦种类（如截图中上部分所示），之后每按一个键，都会以其为基础音构建一个事先已选定的和弦，并将其弹奏出。建议愿意学习乐理的读者可阅读一些基础的教程，再用本软件帮助加深理解。最后注意下载软件后，要将安装包中的“MAESTRO_.TTF”复制到系统盘的“Windows\Fonts”目录下，如此才能正常显示五线谱。

自架FTP不发愁——FileZilla Server 0.9.30 Beta

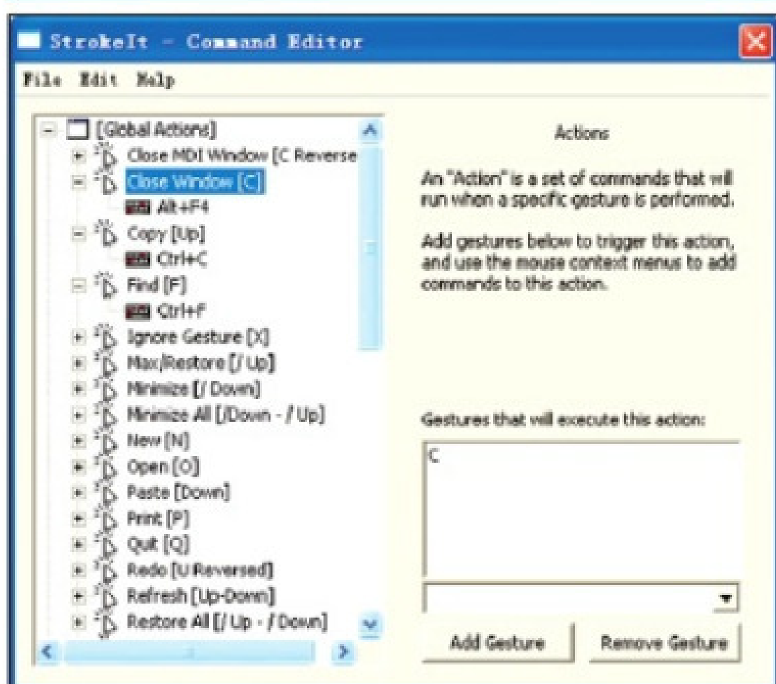
□大小：3.07MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/21741.htm



不少人都知道FileZilla FTP是一款不错的免费FTP客户端软件，不过，要是你想自架一个属于自己的FTP，例如从单位访问家里的FTP服务、让别人灵活访问你机器上的文件等，那么也有另一个免费的FileZilla可用，这便是该系列软件的服务器（Server）版。相比于同类的商业或共享软件，FileZilla Server的功能一点也不逊色。它支持以Windows服务形式执行，几乎没有用户数量限制，可对用户进行分组管理，有良好的安全性，在服务执行中可即时改变诸多参数而无需重启服务……鉴于许多读者都无架设FTP服务器的经验，这里也简单介绍一下其使用方法：首先你需要有一个远程用户可“看得见”的IP地址（具体知识请于网上搜索）；之后在软件界面中点击菜单“编辑→用户”，在弹出的对话框添加用户名和密码，之后进入“共享文件夹”设置，添加要被该用户访问的文件夹（其中必须有一个主目录，即用户登录后默认看到的文件夹），并对每个文件夹设置权限，此外还可对每个用户设置IP连接和速度限制。如果你管理多个相似的用户，通过用户组设置，再将用户加入该组即可。

鼠标手势王者归来——StrokeIt 0.9.6



□大小：136kB □授权：个人和家庭用户免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/8884.html

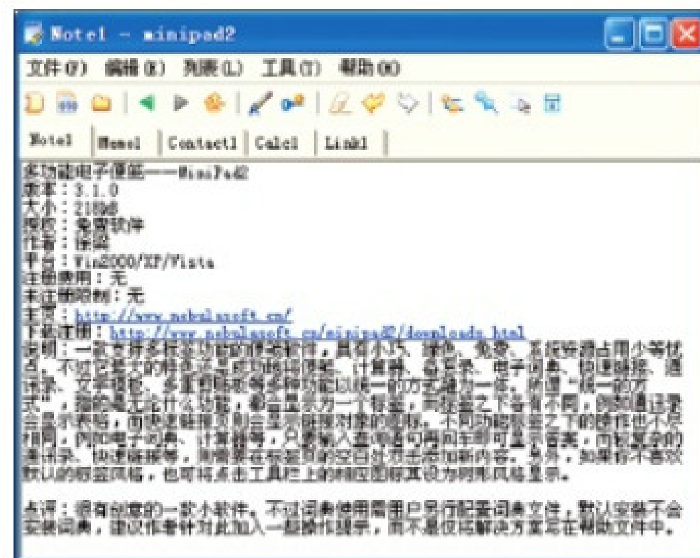
StokeIt是鼠标手势类软件中的经典之作，不过距离上一版更新已足有3年之久。这次发布的新版，从软件界面上看与前版区别不大，但实际上作者却增加了对Windows 7的支持，并且提供了将其变成便携版的方法：只要在安装目录的“Bin”之下新建一个Strokeit.ini文件，即可将Bin目录变为便携。对于新上手的用户而言，需要了解这款软件是通过程序标志符（Application Identifiers）与鼠标手势（按住鼠标右键划线）一起来控制指定程序。因此，它可针对不同的软件提供不同的手势，而你也可添加自己的程序（File→New Application）、通过增加新的程序标志符来区分它（点击界面右下Application Identifiers部分的“Add”按钮），再到其下建立新的动作（File→New Action）。软件内置了许多种手势，你可到以下网址查看它们的“官方”划法：http://www.tcbmi.com/strokeit/actions.shtml?app=files/All%20Symbols.cfg，除此外，也可增加或修改已有的手势。



多功能电子便笺——MiniPad2

□版本：3.1.0) □大小：218kB □授权：免费软件
□作者：徐梁 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.nebulasoft.cn
□下载注册：http://www.nebulasoft.cn/minipad2/downloads.html

说明：一款支持多标签功能的便笺软件，具有小巧、绿色、免费、系统资源占用少等优点。不过它最大的特色还是成功地将便笺、计算器、备忘录、电子词典、快速链接、通讯录、文字模板、多重剪贴板等多种功能以统一的方式融为一体。所谓"统一的方式"，指的是无论什么功能，都会显示为一个标签，而标签之下各有不同，例如通讯录会显示表格，而快速链接页则会显示链接对象的图标。不同功能标签之下的操作也不尽相同，例如电子词典、计算器等，只要输入查询语句再回车即可显示答案，而较复杂的通讯录、快速链接等，则需要在标签页的空白处双击添加新内容。另外，如果你不喜欢默认的标签风格，也可将点击工具栏上的相应图标其设为树形风格显示。

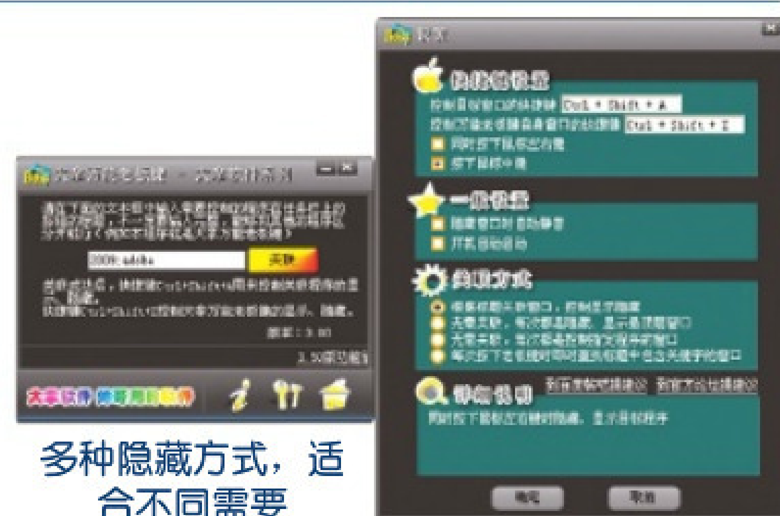

简洁的界面下蕴含着丰富的功能

点评：*很有创意的一款小软件。不过词典使用需用户另行配置词典文件，默认安装不会安装词典，建议作者针对此加入一些操作提示，而不是仅将解决方案写在帮助文件中。*

窗口隐藏无忧——大拿万能老板键

□版本：3.0 □大小：256kB □授权：免费软件 □作者：陈大拿
□平台：Win2000/WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.chendana.com
□下载注册：http://www.chendana.com/software/download.php?id=3

说明：一款自定义功能较强大的窗口隐藏工具。它通过3种方式来隐藏窗口：方式一是直接寻找当前位于最顶层的窗口，然后将其隐藏；方式二是针对已输入的程序路径来确定隐藏窗口；方式三则是通过关键语来判定隐藏，目标是标题中含有所设关键词的窗口。后两种情况都可输入多组路径/关键词，只要以半角分号"；"分隔即可；此外关键词若以半角引号包围，则表示是精确搜索，只会寻找完全符合该关键字的窗口标题。在设置中除设定隐藏方式外，还可改变隐藏快捷键及选择是否用鼠标控制隐藏。


多种隐藏方式，适合不同需要

点评：*软件用起来很方便，3种隐藏方式各有用处，适合于不同的情形。不过软件在关键词输入上有两个较大问题，一是若以"；"号结尾，则会隐藏所有窗口；二是如果是在隐藏状态下修改关键词再重新关联，则原来被隐藏的窗口将不能再被显示出来（关键词与之前相同），此时必须改隐藏方式为每次按下老板键即时查找标题，才可找回原窗口。盼作者及时改善。*

绿色轻量级虚拟光驱——LevinISO

□版本：无 □大小：599kB □授权：免费软件 □作者：闪电骑士
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：已停用 □下载注册：http://www.xfdown.com/soft/5565.html

说明：可随U盘携带的一款绿色版、轻量级虚拟光驱。它的功能与常见的同类软件类似，均可在系统中添加多个虚拟光驱（最多可添加5个）、任意在虚拟光驱中加载/卸载光驱镜像，并可随系统启动。它几乎支持所有常见的虚拟光驱格式，兼容性非常好。这款软件使用简单，单程序文件直接双击执行，没有复杂的界面，你所要全部面对的，只有一两个简洁的对话框及数个系统托盘处的冒泡提示语。

点评：*时下可用的虚拟光驱软件不少，但大多数都需要在系统中添加虚拟驱动，并需安装后重启。如果你并不需要那些游戏光盘模拟的功能，而只想要一款执行方便快捷、无需安装、可随身携带、于系统无多余负担的普通镜像虚拟工具，那么该软件确实是一个非常好的选择。*

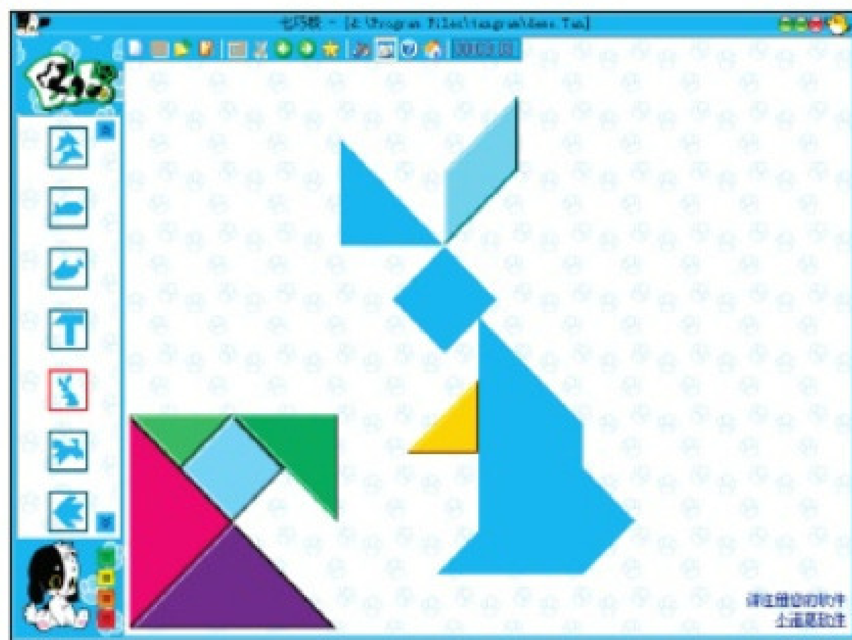

文件小巧，使用界面亦是异常简洁

寓教于乐——七巧板拼图

□版本：2.0.0 □大小：662kB □授权：共享软件
□作者：小诸葛软件 □平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：12元
□未注册限制：图谱数量有限
□主页：已失效 □下载注册：http://ie.sogou.com

说明：一款能让你重温儿时童趣的游戏软件，若是家中已有小孩，也可拿来当作益智教育工具。软件操作很简单，只要选择图谱，然后将右下的七巧板拼成窗口中央的图案即可。选择拼板时，左键单击可逆时针旋转，右键单击可水平翻转拼板。软件提供了九大类共600多个古今中外的图谱，可通过工具栏上的打开按钮来选择，不过除了第一个Demo图谱外，其他图谱未注册状态下无法选择。此外工具栏上还安排了求解、给拼板上色等功能。

点评：*不知是否笔者童心未泯，小小的软件也玩得津津有味，称得上是"上手容易精通难"的一个经典游戏。但遗憾的是，很快就发现这是一款老共享软件，而且现在连主页都已被他人注册，因此也无法再找到作者订购。实质上这类题材还非常多，也受人欢迎，但只是缺乏一个配套的销售环境。中国的共享软件作者，路途依旧艰辛。*


经典游戏，寓教于乐



本期推荐文章

●轻松制作个性化自启动光盘

●无需设置BIOS即从光驱启动

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

轻松制作个性化自启动光盘

■河南 李楠

用DVD刻录盘来刻录和备份数据是件很轻松的事，只需将空白光盘放入刻录机，轻点几下鼠标就可完成。但是在刻录多个文件，特别是电影或连续剧时，如果只是简单地添加文件，然后直接刻录，就显得过于省事了，要知道制作一张属于自己的个性化光盘是件非常有成就感的事，既可以让光盘便于管理，赏心悦目，又可以在朋友面前炫一把，真可谓一举多得。其实借助AutoRun Pro Enterprise就能轻松实现，它是一款功能非常强大的自启动光盘制作工具，可以对启动界面进行全面的编辑，下面我们就以“名侦探柯南-剧场版”为例，一起来制作一张个性化自启动光盘。

一、主页面

首先将需要刻录的文件放在同一个文件夹中，运行AutoRun Pro Enterprise，点击文件，选择新建方案，然后在弹出的对话框上点击“选择文件夹”按钮（**图1**），将目录定位到需要刻录的文件的文件夹即可。点击“主页面”后面的“选择模板”按钮，在这里先选择“015”模板，将“闪屏页面”和“屏幕背景”前的勾去掉（这两项可以制作出主页面启动前的闪屏页面和启动后的屏幕背景，大家可以根据自己的需要来选择和编辑），确定之后就可以看到需要编辑的主页面了。因为我们刻录的是电影，需要找一张电影的图片或海报来做背景图像，以“名侦探柯南”为例，点击“背景图像”后的小按钮（**图2**），选择和电影相关的海报，载入后确定。然后点击“背景图像风格”的下拉箭头，选择“拉伸”，“宽度”和“高度”输入800和600。“边框风格”选择“尚无”（个人认为这样更好看一些），完成后效果图（**图3**）。



背景颜色	白色
背景图像	JPEGImage
背景图像风格	拉伸
渐变风格	由上至下
渐变颜色	蓝色
透明	False
透明颜色	黑色



二、标签

单击一个标签，可以在左边的工具栏里进行编辑，标题框里输入“名侦探柯南-剧场版”，选择自己喜欢的字体和合适的大小，然后将其拖动到右上的位置。对于没有用到的标签可以用右键单击，然后选择删除。

三、按钮

因为需要刻录的电影一共有10部，所以用右键单击“图像按钮”，选择“复制”，然后粘贴在主页面上，同时将他们排列好位置（**图4**）。单击按钮，在左边的“标题”栏中输



入要刻录电影的名字“01.1997.引爆摩天大楼”，然后通过“单击动作”的下拉箭头选择“打开/运行文件”（图5），在“文件名称”选项中，添加与标题名称相对应的电影，逐次将其他按钮进行设置。最后添加一个退出的按钮，在底部“系统图标”选项卡中选择“图像011”（图6），拖放到主页面上，将“单击动作”设置为“退出”（图7）。（有兴趣的朋友也可以添加一些其他按钮，例如可以链接一些播放软件）

至此，一张个性化自启动光盘就基本完成了，最后可以点击“方案”，更改“CD图标”“可执行文件信息”等内容，确认无误后，选“保存并发布”，可以直接刻录光盘或保存镜像，非常方便。







开启谷歌日历中的天气预报功能

■湖北 山一居士

谷歌日历中提供了天气预报功能，是出行参考的好选择，不过默认是关闭的，需手动开启。

1.打开谷歌日历界面，这里最简便的登录方法便是在自己Gmail中单击左上方的“日历”选项，然后单击右上侧的“设置”选项（图1）；

2.这时会出现“日历设置”窗口，在“基本”选项卡下找到“根据现在位置显示天气”该项，将原本“不显示天气”更改为“℃”，接着在上方“地区”空白框内输入自己地理位置（图2），最后保存设置退出就可以了；

3.返回到谷歌日历主界面，可以清楚看到，在未来四天的单元格上方都会多出个天气图标，将鼠标指针移到该图标上，该日的温度就会显示出来（图3）。





3

制作Logo，简单又专业

■甘肃 杨兴平

想制作有个性的Logo吗？使用AAA Logo，只需要三步就能搞定

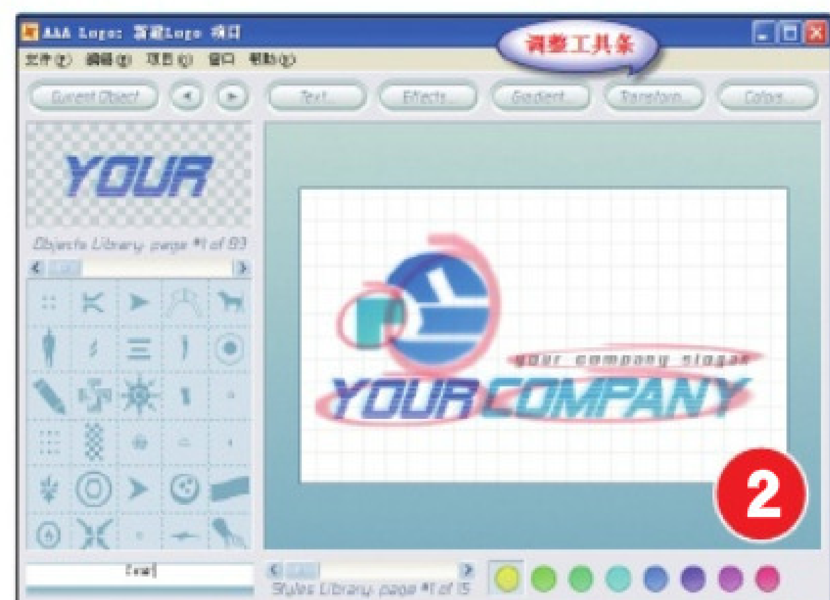
第一步：选择模板

AAA Logo内置了100多种精致的模板。启动软件后，首先打开的是模板选择窗口（图1），点击右下角的Previous Page和Next Page按钮可以浏览这些模板，如果发现中意的模板，单击它就可进入编辑窗口。

第二步：拼合Logo

Logo通常是由图形和文字组成。在AAA Logo中，每个图形和文字都是一个独立的对象，可以按下鼠标左键拖动它们的位置，也可对它们进行编辑或应用效果。（图2），在这个Logo中，就有两个图形对象和三个文字对象，单击选择任意一个对象，左上角会显示选择的对象，同时在编辑窗口的上方会显示对该对象进行调整的工具条。





1.编辑文字对象

在Logo中单击一个文字对象，在上方的工具条上，点击相应的按钮，可对文字对象进行文本、颜色、效果、渐变、变形等操作。在图2中，点击上方工具条上的“Text”按钮，（图3），在打开的对话框上，就可修改文字对象的文本，改变文字的字体、字号和间距了。

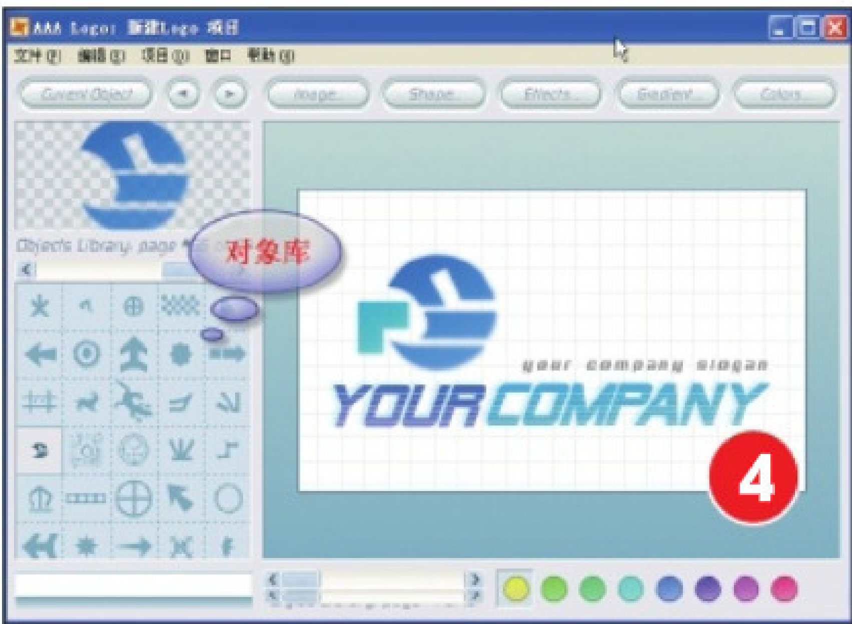
2.编辑图形对象

AAA Logo内置了2000多个图形对象，如果你对模板中的对象不满意，点击左侧对象库（图4）中的对象，选择的对象就会被替换。在AAA Logo中，对图形对象可使用变形、调整大小、应用效果和渐变。和对文本对象的操作一样，只要单击选择对象，然后点击工具条上的按钮，在打开的对话框中就可进行相应的调整。

3.增加和删除对象

在AAA Logo的菜单栏中，选择“项目→新增文本”可为Logo增加一个文本对象，选择“项目→新增图形”，在打开的对象库中选择一个图形可新增一个图形对象。如果想使用硬盘上的图像，选择“项目→导入位图”，可把该外部图像作为图形对象导入到Logo的编辑窗口中。在AAA Logo中，删除一个对象也很简单，只要在菜单栏中选择“项目→删除对象”，选择的对象就会从Logo中删除。





第三步：输出Logo

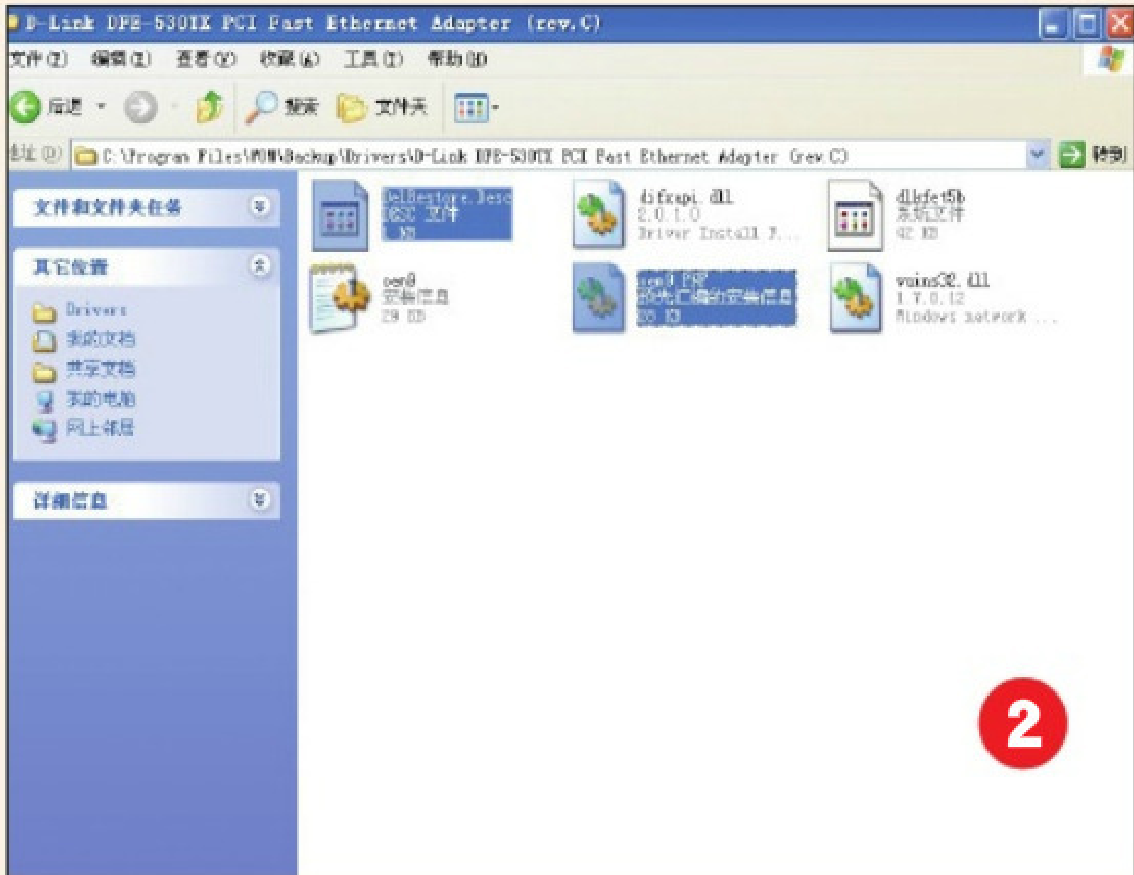
编辑完成后，在菜单栏中选择“文件→图像选项”，在打开的对话框上可对整个图像进行色调、饱和度和亮度的调整，满意后，选择“文件→导出图像”，在打开的对话框上，选择一种文件格式，点击“确定”，一个精美的Logo就制作完成了。

手动为XP安装光盘添加驱动请注意

■北京 与你握手

很多朋友也许和我一样，都喜欢把本机的一些驱动加入XP安装光盘，然后手动修改Winsif.sif文件或利用专门的驱动安装工具，让XP在安装的时候能自动安装好所有驱动。但很多朋友都遇到了备份的本机驱动无法自动安装成功的情况。由于驱动备份工具很多，不同的备份工具可能会稍有不同，笔者以优化大师为例，说说备份的驱动无法在安装光盘中自动安装的原因。首先启动优化大师，进行驱动备份（图1），一般优化大师默认备份在C:\Program Files\WOM\Backup\Drivers下面。之后打开备份驱动的路径，发现优化大师备份了如下文件：其中的INF、SYS、DLL或EXE文件，一般是驱动程序所必须的文件。我们最好删除PNF、DelRestore.Desc或LOG等类型的文件（图2）。这类文件中通常记录了驱动程序安装的原始路径，可是我们在安装光盘里面制作的自动安装的路径，往往与原始路径不同，如果不手动删除这些文件，很可能出现在安装系统时无法自动安装成功驱动的故障。

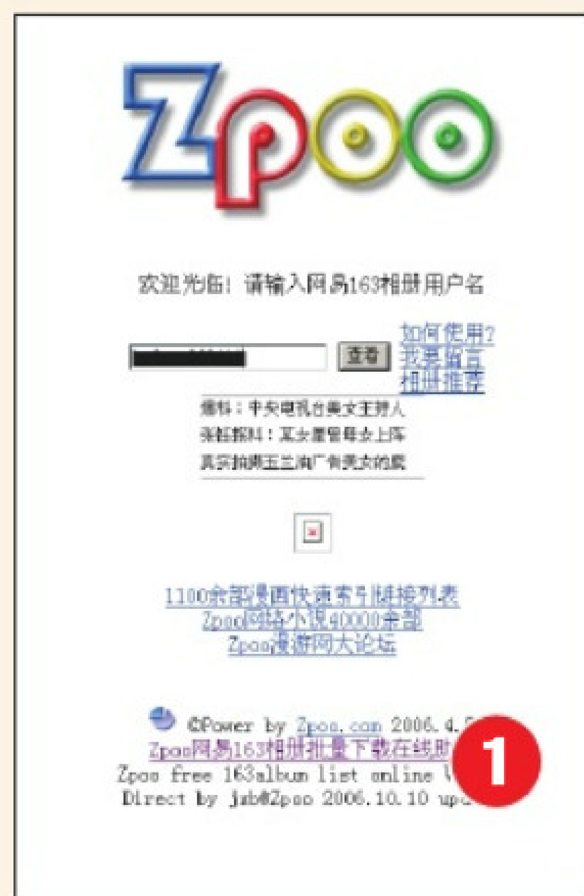




网易相片，在线批量下载

■湖北 菠萝王

网易相册不能提供批量下载功能，“漫游网”可助一臂之力。1.登录“漫游网”网易相册专区（http://163.zpoo.com/），在页面中键入网易相册用户名（图1），之后点击“查看”按钮。2.在出现的新页面中，点击相册名称（图2），比如打开“风景图片”后，该相册中每张相片的具体下载地址便会罗列出来（图3），最后打开下载工具进行批量下载吧。友情提示：相册目录属性设置为“完全私有”或“需要密码验证”，则需将其更改为“完全公开”才能利用漫游网查看并下载相应图片。







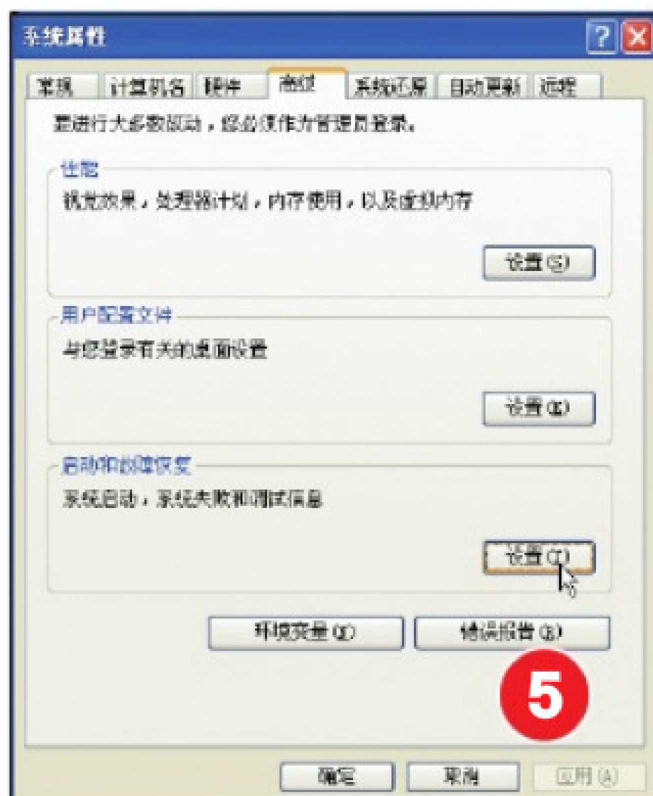
无需设置BIOS即从光驱启动

■山东 王杰

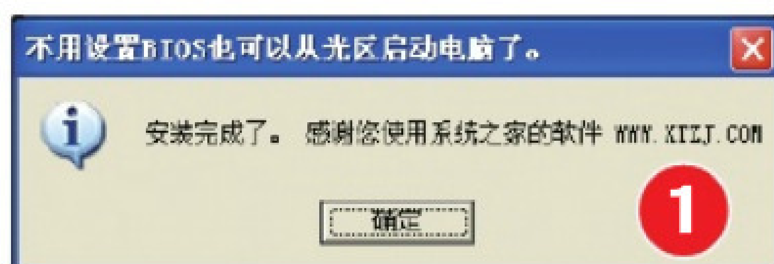
用光盘重新安装Windows系统是非常简单的事，唯一的难点即是将电脑设为从光驱启动，因为进入BIOS后，满目的英文让我等菜鸟无所适从。不过，现在好了，因为有大侠为我等菜鸟准备了一个“从光驱启动”的小工具，可以让你不必设置BIOS即能从光驱启动电脑。

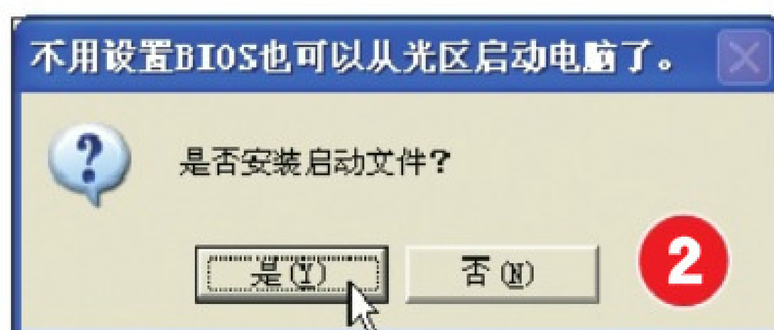
“从光驱启动”这款小工具下载网址是：http://www.wishdown.com/Software/Catalog32/15091.html。将下载的文件Biosguangqu.rar解压后，双击“不用设置BIOS也可以从光驱启动电脑了.EXE”文件，会出现提示框，单击“是”按钮（图1），然后单击“确定”按钮（图2）。此时，会提示重新启动电脑，单击“是”（图3）。当电脑重新启动时，会出现启动菜单，其中就列出了“从光驱启动”项，选择该项（图4），按下回车键，电脑就会从光驱启动了。

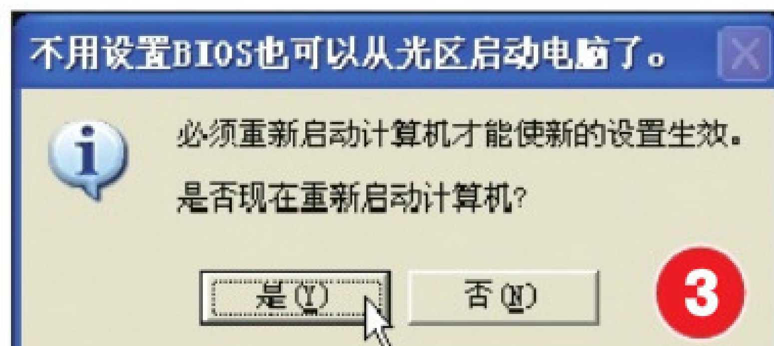
其实，“从光驱启动”这款小工具是通过修改Boot.ini文件将自己放置到启动菜单的，因此要卸载“从光驱启动”需要进行两步操作。首先单击“开始”菜单，指向“设置”，单击“控制面板”，单击“性能和维护”，单击“系统”，然后单击“高级”选项卡，在“启动和故障恢复”下，单击“设置”按钮（图5），再单击“编辑”按钮（图6），在弹出的“记事本”窗口

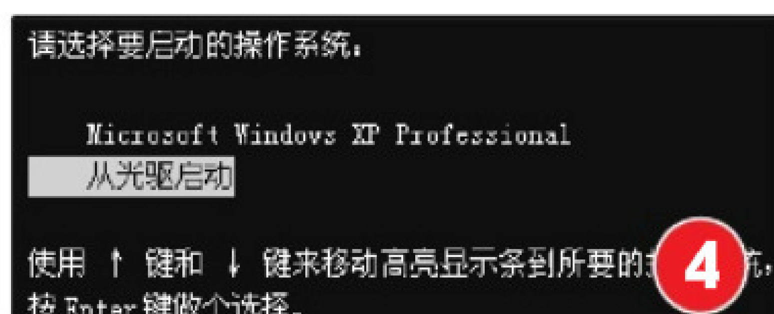


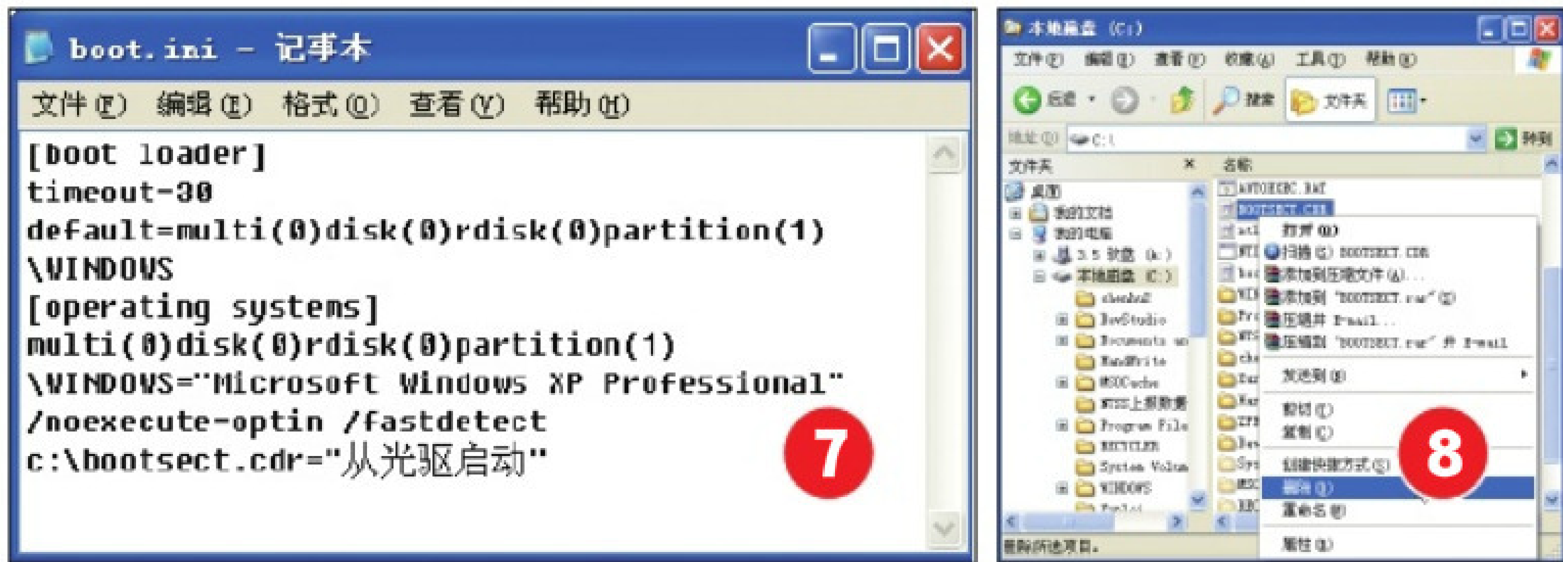














中，将“c:\bootsect.cdr="从光驱启动"”这一行删除（图7），保存修改后关闭“记事本”窗口，然后将C盘目录下的“Bootsect.cdr”文件删除（图8）。

桌面图标，我型就要秀

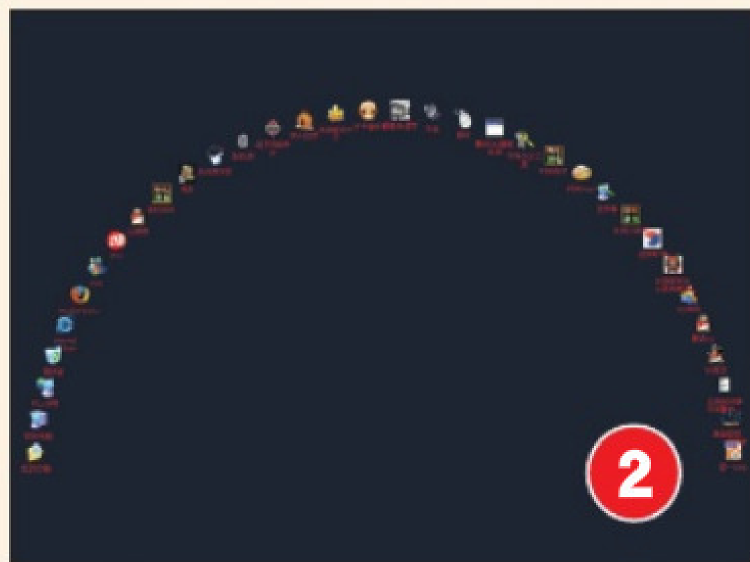
■湖北 感恩的心

Windows桌面图标的排列方式看久了难免会让人厌烦，借助“桌面图标任我排”这款软件，只需轻点几下鼠标便可让图标排列变得生动起来（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/16239.htm）。

操作方法非常简单，软件运行后程序图标会显示在系统托盘中，此时如果想改变桌面图标的排列，只需用鼠标左键点击一下托盘中的程序图标，在弹出的菜单中选择一种喜欢的排列方案就可以了。

如果想将桌面图标“装扮”成半圆形，可在其中依次选择“几何图形”→“下半圆（或上半圆）”命令（图1）。看看桌面，是不是与以前大不相同了？（图2）





需要提醒大家的是，如果在第一次使用该软件时没看到排列效果，请在桌面上点击右键，将弹出菜单中的“排列图标”下的“自动排列”和“对齐到网格”两项命令取消勾选，这样就可正常使用了。

友情提示：由于是共享软件，未注册版本会有使用次数上的限制。

编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。



Word表格拆分三法

■山东 贾培武

如果需要将Word表格一分为二该怎么办呢？有以下三法：

一、命令法

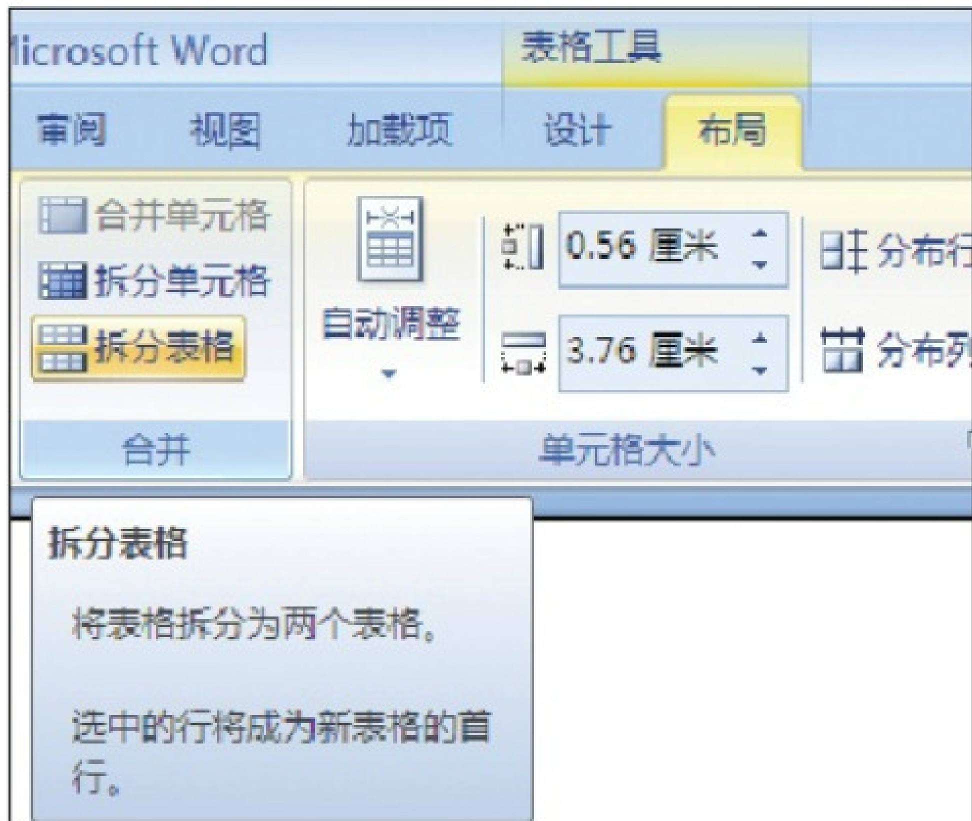
Word提供了一个“拆分表格”的命令，可以用来拆分表格。在Word 2007中使用过程如下：1.单击要成为第二个表格首行的那一行。2.选择“表格工具”下的“布局”选项卡，然后在“合并”组中，单击“拆分表格”（如右图）。此时，插入点所在行将成为新表格的首行。

二、快捷键法

除了使用“拆分表格”命令外，还可使用快捷键拆分表格，具体操作是：单击一行，然后按Ctrl+Shift+Enter键。如果要把拆分后的表格分放在两页上，则使用Ctrl+Enter键。

三、另类方法

在Word中，使用Shift+Alt+“↓”或“↑”键可将插入点所在段向下或向上移动，它同样也可以移动Word表格中的行的位置。利用该快捷键，可以方便地将Word表格中某些连续的行拆分为单独表格，具体操作是：选中要成为新表格的连续多行，然后多次按下Shift+Alt+“↓”或“↑”键，当选中的行移出表格时，这些选中的行就成为了一个新表格。





客座专家 龚胜

关键词：禁用 关机 事件跟踪

问：我单位几台电脑安装正版的Windows Server 2003操作系统，请问如何禁止“关机事件跟踪”？另外请问如何禁用系统启动后出现的“配置服务器向导”？

答：关机事件跟踪（Shutdown Event Tracker）对服务器来说是一个必要选择，可增强系统的安全性，确保用户更有效地管理和维护计算机。如果想禁止它可按如下操作：打开“开始（Start）”→“运行（Run）”→输入“gpedit.msc”，在出现的窗口的左边部分，选择“计算机配置（Computer Configuration）”→“管理模板（Administrative Templates）”→“系统（System）”,在右边窗口双击“Shutdown Event Tracker”，在出现的对话框中选择“禁止（Disabled）”，点击“确定（OK）”保存退出。这样，你将看到类似于Windows 2000的关机窗口。

而要禁止“配置服务器向导”的出现，可在“控制面板（Control Panel）”→“管理员工具（Administrative Tools）”→“管理你的服务器（Manage Your Server）”的左下角复选框中选中“登录时不要显示该页（Don't display this page at logon）”即可。

关键词：笔记本电脑 硬盘 指示灯

问：我有台老笔记本电脑，使用一直正常，但硬盘容量只有40GB，不大够用，于是买了一块希捷160GB IDE笔记本硬盘进行升级，安装使用一切顺利，性能也不错。但是有一个小问题，就是硬盘指示灯不管是否在读取文件都不亮（换硬盘前指示灯工作是正常的），请问原因何在？如何解决？

答：估计此问题是因为新买的硬盘和老机器不兼容造成，如果只是灯不亮，硬盘并没有其他问题的话，你也可不用理会，有条件的话建议更换一个其他品牌的硬盘试试。否则也可以使用“Hard Disk Indicator”这款免费软件来解决这个问题。启动该软件后，系统工具栏上就会自动出现一个与硬盘指示灯非常类似的小图标，每当硬盘开始读写操作时，这个虚拟的“小灯”就会闪烁，能在一定程度上起到“硬盘灯”的作用。



用软件可以解决部分硬件问题

电脑是软硬件结合物，出现硬件问题并不是总要拿去维修。有时，通过软件方法也能解决一些问题。除了用来模拟硬盘灯的“Hard Disk Indicator”软件，对于键盘个别按键出现问题，也可以用软件的方法来重新定义一些不常用键来替代常用键。

关键词：系统启动 VXD文件

问：我是个电脑初学者，长期订阅贵刊，收获很大。这里请教一个问题，就是前两天在尝试安装瑞星杀毒软件的时候，由于光盘无法读取，没有正常安装完成。可是以后每次开机启动时，屏幕上总是报告说找不到什么VXD文件，请问应如何处理？

答：VXD是虚拟设备驱动程序，Windows一般通过三种途径来装载，一种是在System.ini中登记条目，Windows在启动时将分析该文件，并装载其中指定的VXD，这种方式通常用于老式的VXD以及系统的一些核心VXD；第二种途径是在注册表中登记条目，同样在启动时，Windows将检查注册表并装载指定的VXD；第三种途径是系统启动完毕后，应用程序可以申请动态装载某些VXD，这些VXD一般是第三方软件自带的。

如果在System.ini或注册表中指定了一个VXD，但Windows和System目录下都没有这个VXD文件，那么Windows在启动时就会报告找不到*.vxd。可以运行Msconfig，打开System.ini文件找到该VXD所在的行，将其删掉即可。如果在System.ini中没有发现VXD的条目，说明它们是登记在注册表中的。你可以从开始运行注册表编辑器RegEdit，查找该VXD对应的键名，找到之后将其删除，下次启动机器时就不会再出现错误信息了。



运行MSCONFIG可以编辑System.ini文件

关键词：蓝牙 WM手机同步

问：我买了一台二手的多普达WM智能手机，没有数据线，请问是否能通过蓝牙与电脑进行同步操作呢？

答：当然可以。首先，在电脑中运行蓝牙管理器，找到蓝牙设备对应的COM口，并在AcitveSync的“连接设置→允许通过COM端口上串行电缆或通过红外线端口建立连接”中并选择该COM口，然后在手机上点击“开始→设置→系统选项卡→蓝牙设置”。ActiveSync蓝牙设置：点击“开始”，弹出标题为ActiveSync蓝牙的提示窗口，点击“OK”，跳入蓝牙模式，点击绑定的设备之后点击“新建”，开始搜索有效范围内的蓝牙设备。找到电脑后，相互输入PIN码验证通过后，绑定成功。将弹出一个提示窗口，提示蓝牙ActiveSync设定完成。然后，在WM手机中点击“开始→ActiveSync→工具→通过蓝牙连接”，再激活电脑上的ActiveSync即可。

关键词：数码相机 像素 成像质量

问： 我打算暑假期间买一台数码相机，听朋友说首先要考虑像素的多少，通常像素越高，成像越好，请问目前是否需要买1200万甚至更高像素的普通卡片数码相机？图像的综合质量会不会随着像素的提高而提高呢？

答： 这完全看你的实际需求及经济承受能力。对于有特殊要求的用户，例如对冲印的图片质量要求相当高，且经常冲印大尺寸图片，高像素带来的好处是显著的，此外高像素图片也有利于图像后期的裁剪制作。不过像素高低和图像质量并没有直接关系，像素提升只是提高了图像的分辨率而已。对于影响图片效果的其他因素，例如紫边、噪点、眩光、色散以及变形等，都不会随着图像分辨率的提高而有所改善，甚至反而会随着像素的提高而变得更差。如果在CCD面积不变的情况下单纯增加像素（感光单元），反而会大大缩小感光单元之间的距离，使得彼此受到的光电磁干扰更多，最终导致噪点急剧上升。可以这样说，数码相机成像质量与CCD像素多少没有直接关系，而与成像器件类型、面积大小和镜头品质关系密切。因此一台只有600万像素的数码单反相机，其使用专业镜头拍摄的图片，成像品质要大大好于普通1200万像素的卡片机。


数码相机成像质量与像素多少没有直接关系

关键词：FPS游戏 键盘 键位冲突

问： 我是位FPS游戏的爱好者，但最近换了一个键盘后，用键盘玩游戏时感觉操作困难，很多按键组合的操作无法实现，请问原因何在呢？

答： 很可能是因为你换的键盘存在“键位冲突”的问题。所谓“键位冲突”简单说，就是键盘无法识别到某些键位的组合，某些键盘可能存在其他一些无法意料的键位组合冲突，将可能导致我们在玩游戏时无法使用特殊组合键，势必会影响到对游戏的控制。如果作为游戏爱好者遇到键盘控制不灵的问题，请尽快更换。

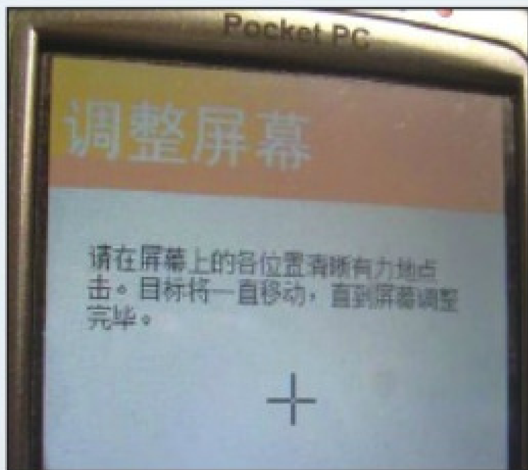

用机械键盘玩游戏是不错的选择

现在的键盘技术采用的是非编码薄膜接触式结构，每一个按键都有上下两层薄膜的触点。如果拆开键盘，我们可以看到在任何一层薄膜上，导线数都远少于按键数，每一条导线都同时连通多个按键的触点。如果键盘的线路排列有问题，就可能导致常用的游戏快捷键发生冲突。选购时可以借助“PassMark Keyborad Test”这款软件进行实际测试，检测自己常玩游戏的快捷键是否存在键位冲突的问题，喜欢玩游戏的朋友可以考虑用机械键盘。

关键词：PPC手机 屏幕调整

问： 我有一台华硕P505 PPC智能手机，因为系统运行缓慢而强制重启了机器，重新开机后就出现了一个调整屏幕的界面，但不知为何一直无法完成调整，从而导致该手机无法使用。请问该如何解决这个问题呢？

答： 遇到这种问题你不用急，可以用下面介绍的两种办法尝试解决。一是可以试着在出现的十字上划圆圈，直到十字跳至下一步，再继续划圈，划圈时得有些耐心，多次反复后，大都能完成调整屏幕任务。另一个更有效的方法是将PPC与电脑连接，在电脑上点击“移动设备”，打开PPC的“Windows/启动”文件夹，删除一个“欢迎使用”的快捷方式，重启PPC即可跳过调整屏幕的步骤而正常开机。如果启动后点击屏幕没有反应，这时可以通过在电源开启的同时按住确认键，唤出调整屏幕画面，调整后一切就OK了。



触摸屏都存在屏幕调整的问题

PPC无法完成调整屏幕任务，通常是因为屏幕出现了硬件问题，如果在保修期内就去换一个，在保修期外的话，就把机器拆了，把触摸屏适当移动一下位置。因为在LCD外面有一层是电容式的触摸识别系统，就是我们用手写笔直接接触的这一层，如果位移较大，触摸屏位置与LCD所显示的就会不一致。

关键词：文件 无法删除

问： 在使用电脑的过程中我遇到一个问题，就是常常有些文件无法正常删除，不知原因何在？如何解决？

答： 文件或文件夹无法删除的原因很多，常规的解决办法是注销或重启电脑，然后再试着删除。不行的话尝试进入“安全模式”或进入WinPE环境删除。另外对于非NTFS分区上的文件及文件夹，可以在纯DOS命令行下使用Del、Deltree和RD命令将其删除。如果仍有问题，则可能存在磁盘错误，解决的方法是运行磁盘扫描程序，扫描待删除文件所在分区，扫描前确定已选上修复文件和坏扇区，全面扫描所有选项，扫描后通常就可以删除了。

某些视频、图像文件在播放中断或正在预览时会造成无法删除的问题，可关闭系统的多媒体文件预览功能，在“运行”框中输入：REGSVR32/U SHMEDIA.DLL，注销掉预读功能。或在注册表中删除[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID\{87D62D94-71B3-4b9a-9489-5FE6850DC73E}\InProcServer32]键值，然后即可删除文件。最后对于采用了特殊保护技术的木马文件等，大家可以使用专门的强制删除软件。这类软件有很多，比如Unlocker，就是一款很好的顽固软件删除工具，安装后它会整合于鼠标右键菜单当中，方便我们删除顽固文件。

超便携之战

——10款平价轻薄型笔记本电脑横向评测

■策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室 电子土豆 Red壹分

前 言

自华硕发布Eee PC以来，这种俗称“上网本”的产品逐渐成为市场热点，小巧的体积和轻便的分量让许多主流用户第一次切身感受到轻薄型笔记本电脑的魅力。随着英特尔正式推出凌动（Atom）处理器平台，以Eee PC为代表的一众上网本摆脱了高发热量和电池续航时间短的枷锁，迅速成为市场新宠。随后我们看到了威盛的Nano、AMD的Yukon、NVIDIA的离子平台和重装上阵的英特尔超低电压系列处理器，基于这些全新平台的产品售价普遍在3000～5000元之间，甚至不乏仅2000元冒头的产品，彻底打破了长久以来轻薄型笔记本电脑动辄售价上万的价格壁垒。主流用户不用再对着要价过万的MacBook Air“望洋兴叹”，一时间以轻量化、时尚化为卖点的轻薄型笔记本电脑大行其道。

产品种类多了，对用户而言自然是好事，激烈的竞争会加速产品价格的下跌，同时也推动厂商在产品设计等方面痛下苦功。另一方面这也给用户带来了新的烦恼，从产品类型来讲，在5000元以内价位中包括了标准笔记本电脑、便携式笔记本电脑和上网本三大类。标准笔记本电脑性能较好、屏幕宽大、键盘舒适，却有笨重粗陋的缺点；上网本造型时尚、小巧轻便，但性能较差和屏幕较小令人难以释怀；便携式笔记本电脑则介于二者之间，似乎是不错的中庸之道，却总令人心有不甘。尤其困惑的是那些打算购买上网本的用户，由于英特尔和微软对硬件软件方面的层层限制，导致上网本市场中充斥着大量配置相似、价格相仿的产品，究竟该如何选择？

为帮助读者对繁复诱人的产品有一个系统和全面的了解，本刊编辑部策划并组织本次轻薄型笔记本电脑绝大多数在5000元以下横向评测，并邀请了占据国内轻薄型笔记本电脑市场份额前列的7个品牌共10款机型参与，绝大部分参测产品为今年暑期刚刚发布的最新型号，籍此提供给广大读者第一手的选购建议。

参测产品点评（以样机送测时间先后为序）

清凉实用全能机
——华硕K40IN

□厂商：华硕电脑（中国）（ASUS）
□产品型号：K40IN
□参考价格：5599元
□咨询电话：400-600-6655
□网址：www.asus.com.cn



作为本次送测产品中唯一一款14英寸宽屏全配置笔记本，华硕K40IN在硬件指标方面无疑具备显著优势：样机配备酷睿2 T6400双核处理器（2.0GHz，2MB二级缓存）、DDR2 667 1GB内存、NVIDIA GeForce G102M（512MB独立显存）显卡、250GB硬盘、DVD SuperMulti刻录机，内置支持802.11n的无线网卡和千兆以太网卡，并集成了130万像素摄像头和多合一读卡器……各种配置及功能可谓是应有尽有。而性能方面，作为“带头大哥”的K40IN自然也一马当先，各项成绩都远远超过其他参测“上网本”产品，尤其是图形性能比大多数产品高出10倍以上，说明显示芯片对于笔记本的3D性能表现至关重要。



而相对华硕过去的全尺寸笔记本，K40IN在散热设计方面有了飞跃，它采用华硕的IceCool散热技术结合了出色的内部架构设计和温控技术，将散热出风口由原来的侧面移至机身背面，并能有效降低笔记本的运行噪声。官方资料称其运行时腕托部位的温度比人体标准体温低25%（室温25℃左右），而实际效果与之基本相符，K40IN运行时的“冷静”与部分参测上网本机型的“滚烫”形成了鲜明对比。

然而，高性能依赖于较高的硬件配置，出色的散热设计也需要较大的机身空间才能得到更好发挥。因此，在K40IN这种重2.4kg（含6芯电池）、高性能的全尺寸笔记本，和平均1kg多一点、小巧便携的“上网本”之间如何选择，完全取决于用户自身的使用环境和应用需求。

超轻便贝壳机
——华硕Eee PC 1008HA



□厂商：华硕电脑（中国）（ASUS）
□产品型号：Eee PC 1008HA（Seashell）
□参考价格：3899元
□咨询电话：400-600-6655
□网址：www.asus.com.cn

华硕这次送测的另一款产品是在6月份发布的Eee PC 1008HA，作为Eee PC家族的最新成员，它更为轻薄（机身最薄处仅18毫米，重1.07kg），无论是它前薄后厚的外形设计，还是带翻盖挡板的I/O接口设计，都让我们想起了经典的Macbook Air。但Eee PC 1008HA在借鉴某些经典元素的同时，也拥有自己的核心特色——“海洋风”的超薄贝壳造型和流畅的曲线，因此又被称为“贝壳机”（Seashell）。其顶盖采用华硕的膜内漾彩转印技术，白色（另有红色和黑色可选）样机外壳细腻光滑，有着珍珠般的漂亮光泽，而白色的特殊性也使得指纹痕迹并不容易影响其美观。

Eee PC 1008HA采用10英寸16：9的LED显示屏（最大分辨率1024×600），搭配Intel Atom N280处理器、1GB内存和160GB硬盘，并提供了额外的10GB Eee Storage网络存储空间。它的功能也非常全面，内置有立体声扬声器、100M网卡、802.11n无线网卡和蓝牙功能，提供了USB、VGA、RJ45和音频输入输出等接口，并集成130万像素摄像头。受限于外形和机身体积，它的USB接口只有两个，而VGA输出也是通过内藏式转接头来提供。1008HA提供了比较宽阔的键盘（标准键盘的92%），手感舒适，而多点式触控手势输入功能可轻松实现缩放、窗口/文件滚动等功能。由于采用一体式机身设计，用户要为它升级内存硬盘等部件会比较困难。

这款机型标配11V/2900mAh电池，在华硕Super Hybrid Engine电源管理软件的支持下，Auto模式下电池续航时间近5小时，成绩非常出色。长期高负荷工作下，机身正面用户接触部位的温度控制得很好，而工作噪声也不明显。华硕随产品附赠了许多实用软件，并为它提供两年保修和全球联保服务。









我们如何评测轻薄笔记本电脑……

考虑到轻薄型笔记本电脑的性能和配置情况，我们以标准笔记本电脑的评测方法为基础，并对部分测试项目和考察重心进行了调整，适当降低了性能测试在总成绩中所占的比重，同时增加了设计做工、便携性和售后服务的比重。本次横向评测共有戴尔、东芝、宏碁、华硕、惠普、联想、明基等7个品牌参加，另外AMD和英特尔也专程送来样机参与横向评测，样机总数为10台。产品介绍部分的品牌顺序以样机送达本刊编辑部的先后次序为准，其他地方则按品牌名称拼音排序。以下是具体的评测项目：

一、外形设计及做工（总分：20分）

本项目主要考察产品的造型设计、机身材料、体积重量以及加工精度等其他设计方面的细节。

1.造型设计（满分10分）

由两名评测工程师、两名美术编辑分别打分，取总成绩的平均值作为最终成绩。考察内容包括：造型是否符合主流的审美标准，是否具有美观大方的时尚化元素，色彩搭配是否合适等。

2.机身用料（满分5分）

机身材料不仅会影响产品的造型和质感，对耐久性、抗震抗压和体积重量都会有直接影响，因此也是考察重点。本项目首先判断机身材料的组成，分为单一材质或混合材质，然后根据具体的用料和做工情况评分。

（1）单一材质

金属（包括普通铝合金、镁铝合金），顶盖、底部、腕托、屏幕边框、机身边框等部位均为金属材料（或机身整体80%以上由金属材料构成）

特种材料（碳纤维），顶盖、底部、屏幕边框为特种材料构成（或机身整体70%以上由特种材料构成）

工程塑料，顶盖、底部、腕托、屏幕边框、机身边框等部位均为工程塑料（或机身整体90%以上由工程塑料构成）

（2）混合材质

工程塑料与金属结合
工程塑料与特种材料结合
金属与特种材料结合

评分方法

全金属、特种材料或机身80%以上由此两种材料制造者得满分，其他情况按照以下方法计分：

（1）顶盖采用金属或特种材料得1.5分；工程塑料为1分；
（2）机身底部采用金属或特种材料得1.5分；工程塑料为1分；
（3）腕托及键盘边框采用金属或特种材料得1分；工程塑料为0.7分；
（4）机身边框及其他部位采用金属或特种材料得1分；工程塑料为0.7分；

3.产品做工（满分5分）

产品做工是能够反应厂家态度和实力的细节，优秀的产品不会在任何细节上妥协或应付。本项目主要考察外壳加工工艺、表面处理和接缝吻合度等方面。

评分方法

（1）顶盖、底部、腕托等部位采用膜内漾印刷、特殊金属处理工艺、类肤质图层等多材质混合的产品最高得1.5分；单纯工程塑料抛光者得0.5分；无特殊处理工艺者得0分；其他情况酌情扣分。
（2）灯光、边框装饰条设置得当者最高得1分；其他情况酌情扣分。
（3）外壳、电池、屏幕边框等处接缝小而均匀、吻合度高的产品最高可得2.5分；其他情况酌情扣分。

二、配置与功能（总分：15分）

由于上网本以轻便、节能为目标，因此其性能制约较大，在许多应用方面都是卡在门槛上——刚刚达到或刚好不够——比如高清视频播放等，故而上网本的硬件配置是用户非常关心的地方。

当然造成这种情况也不全是硬件厂商的问题，其中微软公司对上网本的配置限制也令人遗憾。为了避免上网本与低端笔记本电脑在操作系统方面的竞争，微软要求所有计划安装Windows系统的上网本必须将硬盘限制在160GB以内，内存则不得超过1GB。这个限制导致上网本在硬件配置方面趋同，加剧了同质化。为此，厂商也采取了一些变通

的手段，比如灵活的升级方式，硬件设计上预留扩展性，这些手段对消费者而言无疑是有利的。

该项目评分更偏向于有利提升用户使用感受的项目，比如屏幕尺寸、分辨率、键盘尺寸、无线网络、读卡器、3G上网等。而CPU、内存、显卡等与性能得分有关的项目不纳入本项评分，硬盘只考察容量。

评分方法（每个项目最低0分，不倒扣分）：

1.硬盘，以120GB为基准（2分），其他容量酌情增减，最高不超过3分；

2.屏幕尺寸，以10英寸为基准（1.5分），每降低1英寸扣0.5分，每增加1英寸加0.5分；最高不超过3分；

3.屏幕分辨率，目前上网本均为宽屏，以宽边分辨率1024为准（1分）；宽边分辨率800得0.5分；分辨率达到720P（1280×720以上）得1.5分；其他分辨率酌情增减，最高不超过1.5分；

4.键盘尺寸，100%全尺寸键盘得1分，其他尺寸酌情扣分；

5.无线网络，最高2分，不支持IEEE 802.11n扣0.5分，不支持802.11a/b/g中的任意一种扣0.2分，未内置3G上网卡（含SIM卡插槽）的减1分；

6.扩展接口，最高2.5分，不提供读卡器扣0.5分；USB接口少于4个，每少1个扣0.2分；不提供摄像头的扣1分；不提供视频输出功能扣0.5分；其他情况酌情增减分；

7.其他功能，最高2分，提供内置光驱（或销售包装中附赠外置光驱）加1分；提供额外硬盘保护、双显卡切换等功能加0.3～0.5分；提供PC卡接口加0.5分；其他情况酌情增减得分。

三、便携性（总分：25分）

上网本的应用特质决定它的便携性更加重要，由于硬件上的先天优势，因此上网本更容易实现轻薄化，所以本次横评对上网本尺寸和重量的考量应进一步细化。考虑到屏幕尺寸给产品带来的影响会通过重量和屏幕配置方面反映，因此适当降低屏幕尺寸的评分比重，提高厚度（产品最厚处）和重量的评分。

评分方法：

（1）产品投影尺寸，满分4分，以送测产品尺寸最小者为满分，其他酌情扣减；

（2）厚度，厚度标准为产品安装电池后的最大厚度，满分4分，以送测产品厚度最小者为满分，厚度每增加1mm扣0.3分；

（3）机身重量，重量标准为产品安装电池之后的实测重量，满分4分，以送测产品重量最小者为满分，每增加50g扣0.3分；

（4）旅行重量，为机身+电池+充电器+电源线的总重量（有外置光驱的要增加光驱的重量），满分3分，以送测产品旅行重量最小者为满分，其他酌情扣减；

（5）电池续航时间（10分），使用BatteryMark401默认设置；以续航时间最长者为满分，其他机型得分按照成绩百分比计算。

四、性能（总分：25分）

性能测试采用与笔记本电脑相同的方法，但对测试项目和设置进行适当调整，增加视频播放等项目成绩的比重，系统平台统一为WinXP。

评分方法：

（1）整机性能测试（10分），本项目采用PCMark 05默认设置；以成绩最好者为满分，其他机型成绩按照百分比计算；

（2）3D性能（5分），本项目测试采用3DMark 05默认设置（考虑到屏幕实际支持情况，分辨率调整为800×600），以成绩最好者为满分，其他机型成绩按照百分比计算；

（3）视频播放能力（5分），使用H.264 Benchmark测试CPU的720P编解码能力；以成绩最好者为满分，其他机型成绩按照百分比计算；

（4）屏幕表现（5分），通过DisplayMate软件及样图测试屏幕的对比度/灰阶表现（1分）、色彩还原（1分）、亮度及均匀度（1分）、响应速度（1分）、其他（1分）。

五、售后服务（总分：15分）

售后服务对消费者的重要性不言而喻，售后服务除了白纸黑字的协议之外，更直接的感受其实来自热线电话、论坛答疑、维修服务站的人员和最终效果，因此售后服务将是我们重点调查的部分。售后服务的评价主要通过各项调查来完成，包括电话调查、电子邮件咨询、论坛咨询，另外还考察厂家的协议条例，包括保修期长短、以及是否提供液晶屏包坏点等承诺。

评分方法：

（1）质保及服务条例（5分），考察售后条例是否合理，是否存在含糊不清或霸王条款，质保期是否过短或附加条款太多，是否存在违反国家相关规定的条目等；

（2）电话咨询服务质量（4分），考察厂家是否提供免费的热线电话，电话号码是否易于查询（主页、说明书等），是否易于接通，服务时间以及解答问题的质量和速度；

（3）电子邮件咨询服务质量（4分），考察内容基本同电话咨询项目；

（4）网站服务（2分），考查网站功能、易用性及是否提供论坛等。

外观更柔和，女生更喜欢
——联想ideapad S10-2

□厂商：联想（Lenovo）
□产品型号：IdeaPad S10-2
□参考价格：3199元
□咨询电话：400-810-8888
□网址：www.lenovo.com.cn



相对于之前的IdeaPad S10，IdeaPad S10-2不仅在外观上做出了不少改进以迎合女性消费者的心理，同时也内置了3G模块与SIM卡插槽。S10-2顶盖不仅采用光亮的喷涂，还使用IMR（膜内成型转印）技术增加了花纹，并提供四种颜色选择（灰、粉紫、黑、白）。机身背面为模块化设计，使得用户自行更换硬件变得十分容易，但S10-2也仅有一条内存插槽，若升级内存只能舍弃标配的1GB内存。

S10-2机身轮廓更加圆滑，符合女性的审美观。S10-2比S10轻0.2kg，薄4mm，键盘增大到89%标准尺寸，USB接口也从原来的两个增加到3个。S10-2拥有尺寸更大的触控板，支持多点触控，130万像素摄像头，QuickStart功能，人脸识别功能等。QuickStart功能可让S10-2能在按下键盘上的“QS按键”后，在几秒钟内开机进入一个内置的Linux系统，提供了浏览器、音乐、在线游戏、相册、聊天、Skype、Share Your Ideas等功能。







同样，该机采用一款10.1英寸的显示屏，分辨率1024×600。和其他参评的上网本不同的是，S10-2没有使用较新的Atom N280处理器，而是使用Atom N270，虽然主频和前端总线都略低于前者，但由于芯片组限制所以性能差距不大。该机的散热相对较好，适合长时间使用。标配容量为2600mAh的锂电池，联想提供了6芯电池，但却需要用户另行购买。在质保方面，联想提供两年的保修承诺。

威盛Nano的冲击
——联想ideapad S12

□厂商：联想（Lenovo）
□产品型号：ideapad S12
□参考价格：4199元
□咨询电话：400-810-8888
□网址：www.lenovo.com.cn





S12（左）与S10-2对比



ideapad S12是本次横评中唯一一款采用威盛Nano处理器的上网本，它采用Nano U2250处理器，65nm工艺制造，主频为1.3GHz，前端总线800MHz，并拥有1MB二级缓存。与英特尔凌动N270处理器（主频1.6GHz）相比，Nano U2250虽然在主频上落后，但由于前端总线和二级缓存的优势，在性能上反而有所胜出，能满足播放720P高清视频的要求。另外S12的音频子系统还通过了杜比认证，用户在使用耳机时可获得不错的虚拟环绕声效果，这也使它在影音娱乐方面的表现更进一步。

在硬盘和内存的配置上，好在该机预装Wnidows XP操作系统，因此受到微软的限制，只能提供160GB 5400r/min硬盘和1GB内存。由于威盛对最终产品屏幕尺寸没有过于苛刻的限制，因此S12使用了分辨率高达1280×800的12.1英寸液晶屏，在播放高分辨率视频和网页浏览时也比S10-2等基于英特尔平台的上网本更舒适。不过大屏幕和高性能处理器也带来了续航时间不足的问题，S12的续航时间明显低于其他参测产品，发热量也比较高。



简约“长效”
——明基Joybook Lite U121



□厂商：明基电通（BenQ）
□产品型号：Joybook Lite U121
□参考价格：3999元
□咨询电话：400-888-0333
□网址：www.benq.com.cn





明基的品牌文化强调“享受快乐科技”，其产品也一直给人活泼时尚的感觉，而自从发布Joybook Lite后，该系列“上网本”更是在精致与可爱方面达到了新高度。明基这次送测的也是其最新款上网本——11.6英寸宽屏的Joybook Lite U121，它有海洋蓝和极地白两种颜色，样机为白色。与在顶盖上印刷“火星文”的U101不同，U121的外形设计更加简约大方，顶盖采用ABS塑料材质辅以金属装饰，模具精细，细节做工细致，最薄处只有18.5毫米；机身为黑白双色，白色顶盖与黑色调的操作区形成鲜明对比。明基还在其产品包装里附送了一款精致漂亮的内胆包。它的烤漆转轴处理得也很精细，屏幕可以打开到180度。





Joybook Lite U121拥有11.6英寸的16：9 LED背光宽屏，1366×768的分辨率和8ms响应速度提供了细腻流畅的画面，色彩鲜艳，可视角度大，而相对较大的屏幕也为其宽大舒适的全尺寸键盘提供了必要条件。U121拥有较全面的接口功能，包括VGA输出、3个USB 2.0、网卡和4合一读卡器。送测机型采用新款的英特尔Atom Z530处理器，可支持720P高清解码，配备1GB DDR2 800内存和160GB硬盘（可选配8GB SSD固态硬盘），内置802.11b/g/n无线网卡，整机重量约1.45kg（含6芯电池，4芯版重1.3kg）。作为上网本的标准配备，它也内置了130万像素摄像头，拍摄效果良好。明基随产品附赠了QDataTrove 3.0、Norton防病毒（试用版）、WebCam Companion 3.0、ArcSoft Miv2、MediaShow等软件。

在参测产品中，U121的性能表现较为出色，但更为出色的是其电池续航能力，即使采用Windows内置电源管理（明基并未提供专用软件），平衡性能模式下Battery Mark中续航时间长达6小时40分。虽然与官方标称的8小时理论值尚有差距，但已是所有参测机型中最长的了。结合重量及尺寸因素考虑，我们认为这是一款非常适合外出使用的时尚产品。

性能出众，配置齐全
——惠普Pavilion dv2



□厂商：惠普（HP）
□产品型号：Pavilion dv2
□参考价格：4999元
□咨询电话：800-810-3888
□网址：www.hp.com.cn

Pavilion dv2目前共有1004au、1005ax、1006ax三个型号，它们都采用Athlon Neo MV-40处理器，搭配AMD M690E芯片组（由RS690E北桥和SB600南桥组成），并放弃了RADEON Xpress X1250整合型显示核心，采用Mobility RADEON HD3410独立显卡（显存容量512MB），这使其在游戏和高清视频播放方面优势明显。送测样机提供了2GB DDR2 800内存，采用250GB希捷5400r/min硬盘，并附赠了支持双层刻录和Lightscribe盘面光刻技术的外置8×SuperMulti DVD±RW刻录机，配置优势明显。









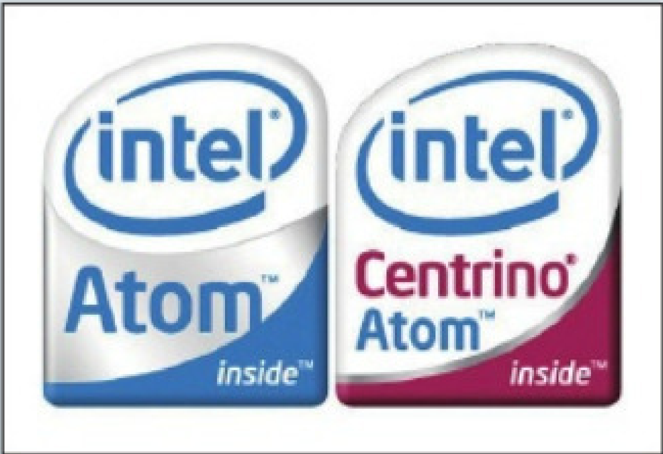
Pavilion dv2采用12.1英寸16：10镜面液晶屏幕，分辨率高达1280×800，LED背光使其对比度和色彩表现能力都非常出色。这款产品的机身采用镁铝合金制造，外观以黑色为主，辅以银白色的金属边框。顶盖表面为纯黑色，采用膜内漾印刷工艺处理后带有独特的镜面效果。沉轴式设计使其键盘的可利用空间较大，触控板表面经过光滑的电镀处理，面积比其他参测产品更宽阔，腕托的面积也更大，不过测试中左侧腕托温度上升较快，影响了舒适性。

双剑合璧
——英特尔便携式移动平台简介

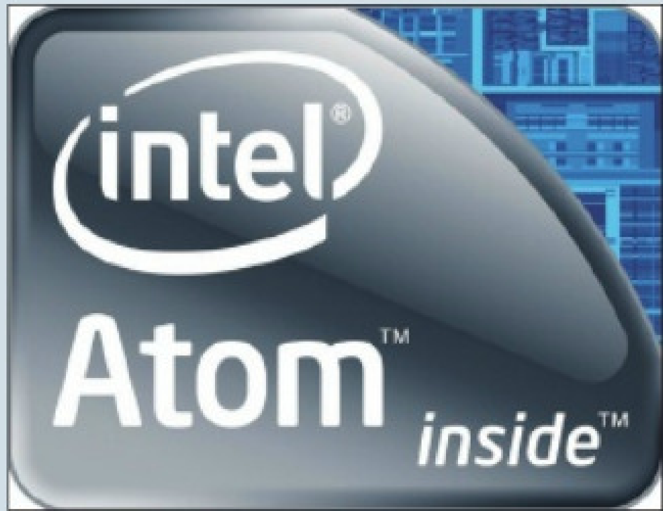
从某种程度讲，英特尔在笔记本电脑平台中的优势远远超过竞争对手，除著名的迅驰平台外，在便携式笔记本电脑领域也有凌动（Atom）和超低电压两个系列的处理器平台。其中凌动系列专攻MID（Mobile Internet Device，意即移动上网设备）和上网本（Netbook）市场，而超低电压系列处理器则瞄准了5000元左右的轻薄型笔记本电脑市场。

1.凌动处理器

凌动处理器是英特尔于2008年初推出的，其研发目标是超低功耗和极小的体积，由Austin团队设计研发（该团队曾负责开发Pentium4的NetBurst架构），采用“全新”微处理器架构——顺序执行架构（IOE，In-Order Execution）。实际上部分早期的处理器中就曾采用顺序处理架构，英特尔也是直到Pentium Pro处理器才开始转向乱序执行架构（OOOE，Out-of-Order Execution），目前酷睿2和酷睿i7处理器都是基于乱序执行架构设计。



最初的凌动（左）和迅驰凌动Logo



现在的凌动Logo

这种看似倒退的行为实际上经过深思熟虑，顺序执行架构虽然在性能上较为落后，但却具有结构简单、功耗低的优势，与凌动处理器的设计目标吻合。但英特尔也并非简单地“开倒车”了事，而是在凌动处理器中采用64位计算等大量新技术，甚至引入了部分乱序执行架构的思路，不仅在指令集方面与当前主流的酷睿2处理器保持兼容，还支持多线程处理等先进技术。

最终凌动处理器成为英特尔历史上体积最小、功耗最低的处理器，内部集成4700万个晶体管，芯片面积不到25mm²。它主要用于当时还是新生事物的MID和上网本，因此在面世之初就被分为两个不同的系列——凌动和迅驰凌动（Centrino Atom）。其中凌动系列为两芯片方案（也被称作Silverthorne），用于MID类产品。迅驰凌动系列则为三芯片方案（也被称作Diamondville），属于标准PC架构，性能强于两芯片方案，主要用于上网本。

两芯片方案的开发代号为“Menlow”，将传统主板芯片组南北桥的功能整合在一枚被称作“Poulsbo”的芯片中，三芯片方案则采用了传统的945GC+ICH主板芯片组，并集成GMA950显示核心。后来由于MID的市场接受度不高，而以华硕Eee PC为代表的上网本在市场中风生水起，英特尔索性将这两个系列统一为“凌动处理器平台”，从此凌动处理器得以名正言顺地走上前台。为了防止MID、上网本和轻薄型笔记本电脑定位重叠，英特尔对MID和上网本的屏幕尺寸及芯片组搭配做了限制，这也是导致目前上网本产品配置趋同性明显的原因之一。

2.超低电压处理器

2009年3月以来，英特尔陆续推出一系列超低电压处理器（ULV，Ultra-Low Voltage），由于涵盖了Core2 Duo、Core2 Solo和Celeron M整个迅驰产品线，因此也被称为“CULV”系列处理器。英特尔将其中的Celeron M ULV定义为入门级单核心处理器，Core2 Solo ULV为性能级单核心处理器，Core2 Duo ULV则为性能级双核心处理器，除Celeron M ULV外的两个系列处理器都具备3MB二级缓存。值得注意的是Celeron M ULV和Core2 Solo ULV处理器，它们的出现标志着基于英特尔移动处理器平台的超轻便型笔记本电脑将首次进入5000元以内的主流价位，对于消费者而言无疑是个好消息。


超低电压版处理器（下）与普通酷睿2处理器及芯片组的大小对比

目前CULV系列处理器共有7款，均可与GS40/45或GL40芯片组搭配，这些芯片组是英特尔专为超低电压处理器度身定制，它们的芯片尺寸和功耗都远远低于普通的移动芯片组。其中GS45脱胎于GM45芯片组，芯片面积只有25mm×27mm和16mm×16mm，不仅面积远远小于GM45，还集成了GMA X4500MHD显示核心，并支持1066MHz前端总线。GS40是GS45的简化版，支持800MHz前端总线，而GL40则仅支持667MHz前端总线。

<table>
<caption>英特尔凌动处理器规格一览</caption>
<tr><th>型号</th><th>主频</th><th>核心数</th><th>TDP</th></tr>
<tr><td>Z550</td><td>2GHz</td><td rowspan="13">1</td><td>2.4W</td></tr>
<tr><td>Z540</td><td>1.86GHz</td><td>2.4W</td></tr>
<tr><td>Z530P</td><td>1.6GHz</td><td>2.2W</td></tr>
<tr><td>Z530</td><td>1.6GHz</td><td>2W</td></tr>
<tr><td>Z520PT</td><td>1.33GHz</td><td>2.2W</td></tr>
<tr><td>Z520</td><td>1.33GHz</td><td>2W</td></tr>
<tr><td>Z515</td><td>1.2GHz</td><td>1.4W</td></tr>
<tr><td>Z510PT</td><td>1.1GHz</td><td>2.2W</td></tr>
<tr><td>Z510</td><td>1.1GHz</td><td>2W</td></tr>
<tr><td>Z500</td><td>800MHz</td><td>0.65W</td></tr>
<tr><td>N280</td><td>1.66GHz</td><td>2W</td></tr>
<tr><td>N270</td><td>1.6GHz</td><td>2.5W</td></tr>
<tr><td>N330</td><td>1.6GHz</td><td>8W</td></tr>
<tr><td>N230</td><td>1.6GHz</td><td>1</td><td>4W</td></tr>
</table>

<table>
<caption>英特尔超低电压处理器一览</caption>
<tr><th>系列</th><th>型号</th><th>主频</th><th>前端总线</th><th>二级缓存</th><th>TDP</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Core2 Duo</td><td>SU9600</td><td>1.60GHz</td><td rowspan="8">800MHz</td><td rowspan="5">3MB</td><td rowspan="3">10W</td></tr>
<tr><td>SU9400</td><td>1.40GHz</td></tr>
<tr><td>SU9300</td><td>1.20GHz</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Core2 Solo</td><td>SU3500</td><td>1.40GHz</td><td rowspan="2">5.5W</td></tr>
<tr><td>SU3300</td><td rowspan="3">1.20GHz</td></tr>
<tr><td>Celeron M</td><td>ULV 723</td><td rowspan="2">1MB</td><td>10W</td></tr>
<tr><td>Celeron M</td><td>ULV 722</td><td>5.5W</td></tr>
</table>

时尚精致的设计
——东芝NB200

□厂商：东芝（TOSHIBA）
□产品型号：NB200
□参考价格：3599元
□咨询电话：800-820-2048
□网址：www.toshiba.com.cn





NB200是东芝在中国内地发布的第一款“上网本”，它的定位为“家庭娱乐”。外观上，由于使用了金色作为配色，显得颇具贵族气息。NB200的机身顶盖设计美观，除常规的喷漆外还加入斜向纹路，在增强触感的同时更不易沾染手上的污渍。液晶屏四周具有与顶盖相同的斜纹装饰，过渡自然。该机型采用了流行的悬浮式键盘设计，不仅视觉美观而且方便清理灰尘，但按键的触感一般。键盘的字母键与数字键均符合全尺寸键盘的要求，这在上网本之中是难能可贵的。





NB200采用10.1英寸液晶屏，分辨率为1024×600。由于整机尺寸偏大，屏幕相对较小，显得屏幕边缘较宽。该机标配容量为2250mAh的锂电池，待机能力一般，若想获得更长使用时间，则需另行购买更大容量的电池。因为采用i945GSE芯片组，所以NB200最高支持的内存大小为2GB。而该机仅有一个内存插槽，若想升级内存容量，必须购买单条容量为2GB的内存来替换。不过好在原机配备的内存为DDR2 800，二手转卖较容易。

与东芝其他笔记本电脑一样，NB200同样采用“三维硬盘保护”技术。该技术与IBM的硬盘保护技术APS（Active Protection System，主动保护系统）类似，当机器跌落或碰撞时，可迅速移开磁头以保护磁盘安全。NB200的预装操作系统为WindowsXP家庭版，同时附带较为丰富的软件。在质保方面，东芝提供一年的国际保修，但需要用户出示购机发票。

靓丽轻薄，年轻气息
——宏碁Aspire One D250

□厂商：宏碁（Acer）
□产品型号：Aspire One D250
□参考价格：2999元
□咨询电话：400-700-1000
□网址：www.acer.com.cn



Aspire One D250的整体设计延续了上一代Aspire One D150的风格，同时在机身的厚度和重量上有了一定改进，使得该产品更加轻薄。在外观设计上，Aspire One D250给人以青春靓丽的感觉，机身小巧可人，转轴处的点缀设计也颇具青春气息。该型号机型共有四种颜色可供选择，分别为蓝、白、黑、红，本次厂商送测的样机为白色。在键盘设计上，D250为89%标准尺寸，最小键距1.6mm，黑色的键帽也为它增加了几分稳重。键帽经过磨砂处理，整体手感不错。D250的触摸板加入了多点触控技术，不过较小的触摸板面积在使用时显得有些不便。





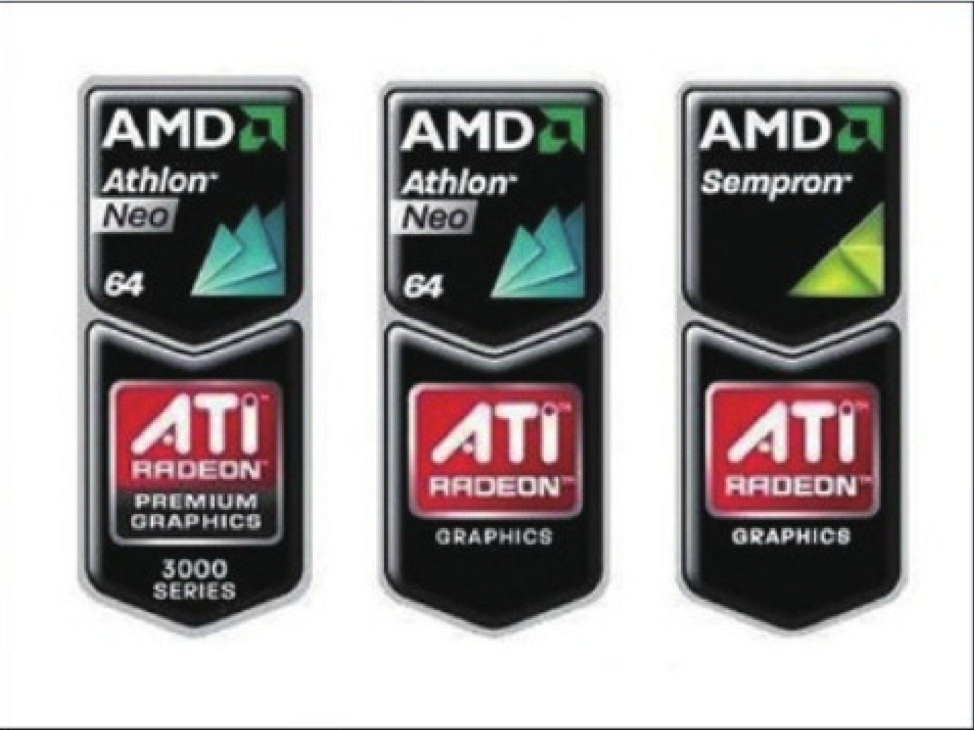


与大多数参评的上网本一样，该机屏幕大小为10.1英寸，分辨率为1024×600，使用Intel Atom N280处理器和i945GSE芯片组。在接口设计上，D250依然采用了主流上网本的接口配备。接口主要分布在机身左右两侧，前侧只有一个无线网开关。电池方面，D250的标配容量为2200mAh的3芯锂电池，消费者在购买时可以选配容量为4400mAh的6芯锂电池以获得更长使用时间，但同样也要多背负由电池增加的0.16kg重量。

D250硬件升级相对较容易，只要打开对应位置的舱盖即可更换硬盘和内存。同样，该机仅有一个内存插槽，若想升级内存不得不购买单条2GB容量的内存更换。D250预装Windows XP家庭版操作系统，提供免费使用一年的McAfee杀毒软件及一些工具软件。在质保方面，宏碁为D250提供3年保修与一年国际联保，用户需提供保修卡才能获得服务。

夺宝奇兵
——AMD Yukon平台简介

作为一体化平台战略在移动领域的延伸，2009年初推出的“Yukon”平台担负着AMD的极大期望，其研发代号来自加拿大的育空河（Yukon River）。与Puma等“3A”平台类似，Yukon也由AMD处理器/芯片组+ATI显卡三部分组成，处理器代号为“Huron”（休伦湖），整体平台的功耗将被控制在25W以内。



Yukon平台Logo

Yukon平台的处理器包括Athlon Neo和Sempron两个系列共三款型号，分别是Athlon Neo MV-40、Semperon 200U和210U。这三款处理器均为单核心Low Profile设计，采用65nm工艺制造，芯片封装尺寸为27mm×27mm，主频为1.0GHz～1.6GHz，TDP（热设计功耗）为8W～15W。芯片组则是脱胎于690G的M690E（RS690E+SB600），内部集成ATI Mobility RADEON HD X1250/1270显示核心，并可搭配性能更高的HD X3410独立显卡。



Yukon平台Sempron处理器Logo

虽然处理器型号和主板芯片组型号没有英特尔那么丰富，但性能和灵活性却胜过对手一筹。根据AMD提供的资料，Athlon Neo处理器支持AMD PowerNow!动态电源管理技术，可根据系统负载自动切换处理器的核心电压和运行频率，并集成SSE、SSE2、SSE3、MMX等多种多媒体指令集。ATI Mobility RADEON HD X1250/1270显示核心不仅具备一定的3D游戏能力，还可支持720P高清视频的加速，而HD X3410独立显卡更可支持1080P高清视频播放，同时它们还提供全面的H.264/VC-1等格式支持。在接口扩展方面Yukon平台也考虑得非常周到，支持DVI、HDMI和Display Port输出，为用户带来不少便利。


明基i91一体机是较早采用Yukon平台Sempron处理器的产品

关于Yukon平台的定位，AMD不厌其烦地在各种场合反复强调——Yukon平台不是“上网本”，它的性能和定位更高，属于超轻薄笔记本电脑范畴。对于这一点，我们表示认同，因为在产品性能、配置上采用Yukon平台的产品明显高出不少。目前市场中采用Yukon平台的产品虽然不是很多，但它们普遍配备12.1英寸或更大的屏幕，具有更好的影音播放和游戏性能；产品价格则在4000～6000元之间，恰好切入上网本与轻薄型笔记本电脑之间的空档，因此其直接竞争对手应该是英特尔的超低电压系列处理器，而不是凌动或Nano（威盛的超低功耗处理器）。


惠普Pavilion dv2采用Athlon Neo MV-40处理器

根据AMD的计划，Yukon平台之外还有代号为Congo（刚果河）的定位更高的平台，该平台同样采用3A组合，包括代号为Conesus（科尼瑟斯湖）的双核处理器（采用65nm工艺制造），RS780+SB710芯片组，显卡方面则提升为标配HD X3410独立显卡。不过Congo平台未能与Yukon一同面世多少令人感到遗憾，有消息称该平台将于2009年底之前正式发布，但尚未得到确切的证实。

AMD Yukon平台处理器一览					
Athlon Neo MV-40 Sempron 210U Sempron 200U					
处理器型号	核心数	制造工艺	主频	二级缓存	TDP
Athlon Neo MV-40	1	65nm	1.6GHz	512kB	15W
Sempron 200U			1.5GHz	256kB	
Sempron 210U			1.0GHz		8W

细腻优雅
——宏碁Aspire 3810T



□厂商：宏碁（Acer）
□产品型号：Aspire 3810T
□参考价格：4600元
□咨询电话：400-700-1000
□网址：www.acer.com.cn



这款样机由英特尔方面送测，无论从哪个方面看，英特尔超低电压处理器都是针对AMD Yukon平台而生，Aspire 3810T所采用的Core2 Solo SU3500处理器的主频为1.4GHz，拥有800MHz前端总线和3MB二级缓存，TDP功耗仅为5.5W，性能不弱于AMD的Athlon Neo MV-40处理器，GS45+ICH9M芯片组在功能和功耗方面略有优势。相比惠普Pavilion dv2，Aspire 3810T的短板在于整合型显示核心GMA X4500MHD的游戏性能不足，这似乎也是英特尔和AMD一贯的“默契”——英特尔负责商务，AMD负责娱乐。

Aspire 3810T采用了金属顶盖，整机做工细致，造型设计优雅大方，非常讨人喜欢。13.3英寸LED背光液晶屏使整个顶盖的厚度不超过6mm，分辨率达到1366×768，LED显示屏不仅耗电量低，显示效果也更舒适。这款产品独特的键盘设计和宽大的键帽带给用户舒适的使用感受，鼠标键的凹陷设计更显出人性化的一面。电源指示灯别出心裁地安置在鼠标键下侧，呈细长的条带状，接入外置电源时散发幽幽的蓝光，充电时则为橙色。另外这款产品还提供了HDMI输出接口和通过杜比认证的音频系统，有助于提升用户的多媒体娱乐体验。







助你体验3G网络
——戴尔Mini10（1010）

□厂商：戴尔（DELL）
□产品型号：Mini 10（1010）
□参考价格：3999元（移动广告价）
□咨询电话：800-858-0540
□网址：www.dell.com.cn


有多种色彩可供选择

作为中国移动定制的3G上网本，Mini10（1010）的参考价格中包含了1500元上网费和600元话费，对于想早些体验3G网络的用户来说，性价比较高。送测样机为红色顶盖（有多种颜色可供选择），顶盖表面为光亮的喷漆，色泽较好，彰显了时尚气息。该机键盘为92%标准尺寸，手感舒适。在接口方面，该机并没有提供VGA接口，取而代之的是HDMI接口，这也使Mini10（1010）连接大尺寸液晶电视或显示器更为方便。这款产品标配3芯锂电池，容量为2400mAh。

Mini10的一个特殊设计是没有任何散热风扇，整机的散热均采用被动散热。这虽然免于风扇噪声的困扰，但整机的发热量也显得很高。尤其在夏天长时间使用时，机身底部的发热量较大，需要配备散热底座。另外，虽然戴尔Mini10（1010）的芯片组支持容量最高为2GB的内存，但该机的原配内存是焊死在主板上的，无法取下更无法更换，想升级内存的朋友也许会比较失望。

令人遗憾的是，虽然多次重装操作系统戴尔Mini10（1010）无法完成PCMark05和3DMark05的3D图形测试，导致最终成绩不完整，因此不计入最后的排名。但我们仍然提供该机的其他测试成绩，以供读者参考。







优秀产品设计欣赏

宏碁Aspire 3810T



凹陷设计提高了舒适度





LED显示屏非常轻薄



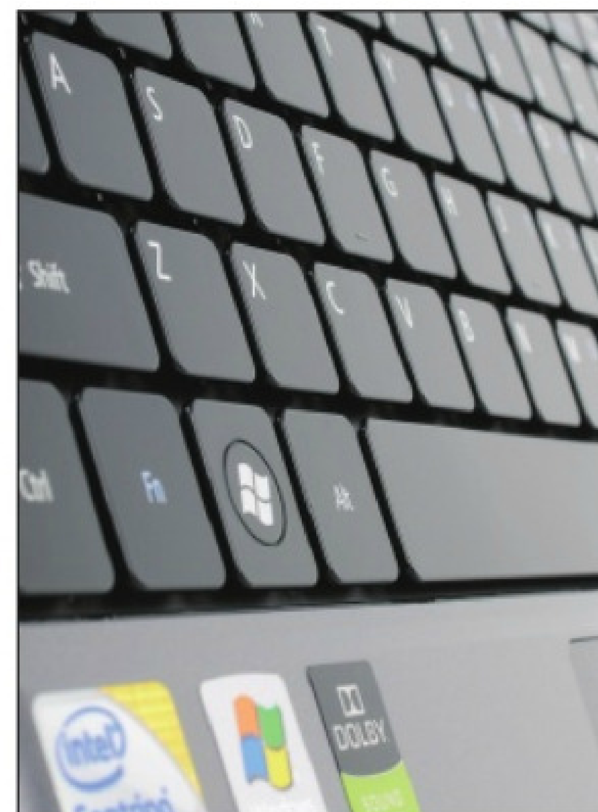
机身质感出色，HDMI和USB接口位于机身右侧

宏碁Aspire One D250





转轴处的装饰设计很漂亮



键帽宽大平坦，视觉效果不错



做工精致，大量采用金属材料



附赠专属外置DVD刻录机



惠普Pavilion dv2

东芝NB200



顶盖的斜纹与Logo搭配相得益彰



开机键位于转轴中央





转轴处别具一格的设计



读卡器接口位于机身左侧

华硕Eee PC 1008HA



外壳光滑细腻





机身非常轻薄



转轴处的蓝色装饰环很漂亮





顶盖涂层质感很好

明基Joybook Lite U121

凌珑利器
——威盛的Nano处理器


威盛Nano处理器

近年来，威盛（VIA）已将主要发展方向从前些年的芯片组转移到低功耗处理器和嵌入式平台领域。而在上网本领域，威盛与英特尔Atom处理器竞争的产品为Nano（凌珑）处理器。威盛宣称，在和VIA C7系列处理器同样功耗和封装的情况下，Nano（凌珑）处理器将性能提升至2～4倍，主要针对低功耗的移动平台、UMPC以及超小系统。

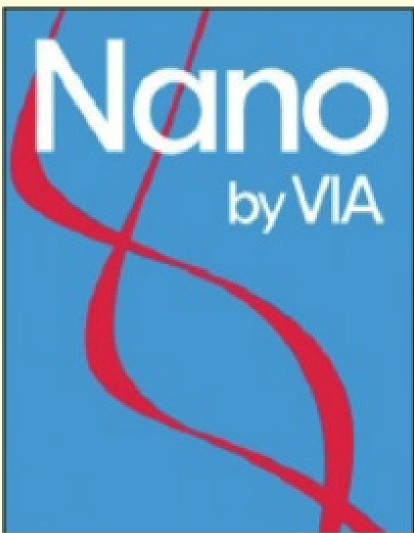
Nano处理器分为L（低功耗）和U（超低功耗）两个系列，采用64位超标量乱序执行架构，与VIA VX800系列芯片组配合，支持高速、低功耗的威盛V4前端总线（最大800MHz），支持新的SSE指令，集成2×64kB一级缓存和1MB独立二级缓存。目前Nano处理器使用65nm制造工艺，BGA2封装的面积仅仅21mm×21mm，核心面积只有63.3mm²。它支持高级电源和散热管理技术，待机功耗最低0.1W（1.0GHz的Nano ULV处理器），热设计功耗（TDP）最低5W（1.0GHz的Nano U2300），最高25W（1.8GHz的Nano L2100）。

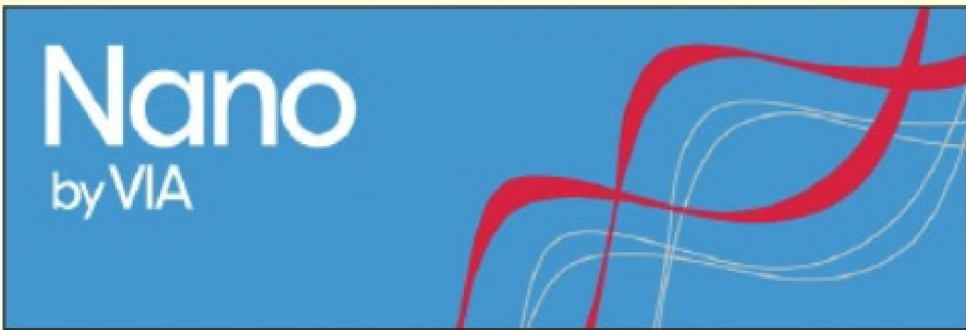
处理器型号	主频	威盛V4前端总线	TD功耗	闲置功耗
Nano L2100	1.8GHz	800MHz	25W	500mW
Nano L2200	1.6GHz		17W	200mW
Nano U2250	1.3+GHz*		不详	
Nano U2225	1.3GHz		不详	
Nano U2500	1.2GHz		6.8W	100mW
Nano U1700	1.0+GHz		不详	200mW
Nano U2300	1.0GHz	533MHz	5W	100mW

***注**：Nano U2250的默认核心频率是1.3+GHz，+号表示其可以超频到1.6GHz，其前端总线为800MHz，集成2×64kB一级缓存和1MB二级缓存。

值得一提的是，针对多媒体应用，Nano处理器采用了全新的浮点加法运算法则，大大降低了x86处理器中的浮点延迟时间，而浮点乘法器也拥有了最低的浮点延迟时间。因此Nano处理器能提供出色的高清视频解码能力，能解码的媒体流速度可以达到40Mbps。

目前，中国电信已与威盛合作推出3G上网本，先期有紫光和展英通等品牌的产品，而联想、惠普、海尔、三星、同方等厂商也将推出Nano平台上网本。随着威盛牵头成立的开放式超移动产业策略联盟（VIA Global Mobility Bazaar Alliance，GMB）的发展，我们将有望在市场中看到更多知名或不知名厂商基于威盛Nano处理器的上网本产品。





Nano处理器有横、竖两种Logo

微软对“上网本”的配置限制

为了争夺“上网本”市场的操作系统份额，微软以相对较低的价格向OEM厂商出售Windows操作系统，但同时为确保传统笔记本的预装操作系统市场，微软对上网本的硬件配置有一个限制标准，硬件配置高于该标准的OEM厂商将不能以低价格采购微软专为“上网本”提供的Windows操作系统。微软此举是期望既能保证其在“上网本”市场的占有率，又保证原有笔记本市场的固有收益。

微软对于上网本的定义为“Small Notebook PC”，即小型笔记本电脑。随着Windows 7发售的临近和众多OEM厂商的压力，微软也不断修改该硬件配置标准以适应各方需求的变化，同时也使“上网本”的概念更加向微软的定义靠拢。在Windows 7发售之前，该硬件限制标准还会每季度更新一次，当Windows 7正式发售后，该标准将不会再更新。

微软对上网本的硬件规格限制

主要项目	Windows XP/Windows Vista	Windows 7
显示屏	不大于12.1英寸	不大于10.2英寸
内存	1GB	1GB
硬盘	160GB HDD或32GB SDD	250GB HDD或64GB SDD
显卡	不高于或相当于DirectX 9级别	无限制
触摸屏	仅限电阻式触摸屏	无限制
处理器	频率不高于1GHz的单核心处理器或使用如下型号的处理器：Intel Atom （N270/N280/230/Z500/Z510/Z515/Z520/Z530/Z540/Z550）、Intel Celeron 220、AMD Athlon Neo MV-40/TF-20/Geode LX/Athlon 2650e/Sempron 210U、VIA C7-M ULV/Nano U1700/U2250/U2300/U2400/U2500	频率不高于2GHz的单核心处理器或热设计功耗不超过15瓦（不包括显卡和芯片功耗）

笔记本电脑售后服务调查

售后服务不仅是商品销售过程中的一环，更代表企业的品牌价值，最重要的是它关系到消费者在消费之后的切身利益。因此在性能的比拼之余，我们以普通消费者的名义，就软硬件故障、升级、保修服务等问题对所有参测品牌的售后服务质量进行调查，调查项目均在厂商声明的客服工作时间内进行。

厂商	戴尔	东芝	宏碁	华硕	惠普	联想	明基
服务电话	800-858-0540	800-820-2048	400-700-1000	800-820-6655	800-810-3888	400-810-8888	400-8880-333
接通情况	客服较忙，需排队	客服较忙，需排队	较好	客服较忙，需排队	客服较忙，需排队	较好	较好
回答情况	态度较好，解答耐心，不过客服人员知识水平参差不齐	态度较好，但对技术问题不够熟悉，常查询	态度很好，但对产品参数解释不够详细	态度较好，技术细节问题回答较好	态度很好，问题解答详细，客服人员整体素质较高	态度很好，问题回答准确，主动要求把相关信息通过手机及E-mail发送给用户	态度较好，回答较准确，提供了有参考价值的信息
电话服务得分★	3.3	3.4	3.2	3.6	3.3	3.5	3.3
服务网址	www.dell.com.cn	www.toshiba.com.cn	www.acer.com.cn	www.asus.com.cn	www.hp.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.benq.com.cn
页面友好程度	较好	一般	一般	一般	较好	很友好	很友好
产品介绍	很详细	很详细	较详细	较详细	很详细	较详细	较详细
驱动下载	有，可通过服务编号查找驱动，提供自动查找本机服务编号的控件	有，用户根据产品型号手动查找	有，用户根据产品型号手动查找	有，还可通过安装控件方式查找	有，还可通过安装控件查找	有，还可通过主机编号或安装控件方式查找	有，用户根据产品型号手动查找
论坛	有，人气较好	无	无	有，人气一般	有，人气较好	有，人气较好	无
网站服务得分☆	1.6	0.8	0.7	1.2	1.8	2.0	1.7
E-mail回复时间	3小时内	3天内未收到回信	3小时内	3小时内	1小时内	1小时内	3小时内
E-mail回答情况	回信内容简单，参考价值一般	—	详细地提供了具体解决方法与途径	回答很详细，用户还可对客服评分	较为专业，但需与客服电话沟通	回答较准确，但对于细节问题解释过于简单	总体回答较好，但个别问题解释略显含糊
E-mail支持得分	3.3	2.2	3.6	3.8	3.5	3.6	3.5
质保承诺	1年免费上门硬件维修服务	1年国际有限保修	3年有限保修，1年国际联保	1年全国联保，Eee PC 2年全球联保	2年有限保修	2年有限保修	2年有限保修
质保问题回答情况	不愿做过多详细解释，费用也较高	质保问题客服直接推给维修部门	对于个别问题不确定，但总体较好	客服比较了解相关条例与服务价格	较好，客服人员提供了很多注意事项	给出了十分详细的说明与注意事项	解释不详细，要求用户阅读官方网站
质保服务得分	3.0	3.0	3.8	3.8	3.8	4.0	3.5
总分	11.2	9.4	11.3	12.4	12.4	13.1	12.0

注★：电话咨询质量的最终得分受接通情况和回答情况的影响，并且提供800免费电话的厂商会得到0.5分的加分。
注☆：网站服务最终得分受网站功能及易用性的影响较大。

1.官方网站

参测厂商均在其官方网站提供了较全面的硬件配置信息和驱动下载服务，相关页面的设计和功能安排也较方便。其中华硕、惠普、联想的官方网站提供了方便的“向导”功能，可快速指引消费者找到所需信息，还提供了“专用控件”功能，用户安装控件之后可自动搜索适合的驱动程序，并由用户选择下载。戴尔用户则可在官方网站输入“服务编号”来获得相关信息和服务，同时也提供类似“控件”帮助用户自动搜索编号。

联想为用户提供了“智能机器人”功能，它可以帮助用户获得一定信息，且使用该功能无需注册网站会员或提供产品编号，非常方便。用户可以向“智能机器人”提问，它会自动在网站数据库中搜索与用户问题相关的答案，若无法找到合适的信息，还会自动连接在线客服人员，客服人员的响应速度非常快，值得表扬。

2.热线电话

所有的参测品牌均提供了800（戴尔、东芝、华硕、惠普）或400（宏碁、明基）售后服务热线，需要提醒用户注意的是，由于电信运营商的规定，800服务热线虽然不收取用户任何费用，但只限座机或小灵通拨打；400服务热线支持座机和手机拨打，但会收取本地市话费用。800与400服务热线的区别也导致部分厂商倾向于在售后服务方面使用手机用户也可拨打的400电话，这也容易使部分用户误解。另外，联想虽然提供了800服务热线，但我们发现电话接通后，自动语音应答系统提示用户重新拨打专门针对笔记本电脑产品的400服务热线。东芝则需要用户输入产品编号后才能转入人工服务，且人工客服还会再次询问产品编号，显得比较繁琐。而戴尔的客服人员则需要用户提供快速服务代码后方可提供服务。

各品牌的电话服务接通率都不错，其中宏碁、明基和联想最高，东芝、戴尔、华硕和惠普则经常会遇到排队等待情况。在我们的调查过程中，客服人员的态度都非常好，遇到不确定的问题也会马上向相关技术人员查询，不会敷衍了事。值得赞赏的是，华硕和联想的客服人员还以手机短信的形式把需要的信息发送到我们手机中，戴尔的一名客服人员则很详细地向我们讲解了一些相关知识。在热线电话的评分上，各厂商差距很小，华硕以微弱的优势在该项评分上得到最高分，因为华硕客服人员回答提问最为耐心和仔细。

3.E-mail支持

用户发邮件到指定信箱咨询问题的这种传统“E-mail支持”，如今已被各厂商使用“在线提交问题”方式取代。这与传统的“E-mail”支持极其类似，优点是客服人员搜集到的信息更加清晰易读，也方便后台管理。所以这次横评中我们仍把它等同于厂商的“E-mail支持”。在本次调查中，所有厂商都在其网站上提供了在线提交问题的页面，不过响应速度快慢不一，惠普的速度最快，提出问题后不到10分钟我们就收到了回复；华硕、宏碁、明基则在提出问题后2小时左右收到回复；东芝虽然有提交问题的页面，但我们的提问在3天内始终没有得到回复，该功能显得毫无作用，因此得分最低。华硕对于问题的回答最为准确，加上回复时间也较快，我们给予高分肯定。

4.质保及服务条例

本次调查的所有品牌在保修方面都明确表示沿用国家的三包标准，但需要消费者注意的是，部分品牌要求用户出示购机发票才能获得保修服务。另外，戴尔没有指定的维修点，若用户需要工程师上门服务，即便是清理机器内的灰尘也得支付一定的服务费。相比之下，华硕在电话中明确表示只要是在保修期内，到指定维修点解决此类问题是不收取费用的。

最佳服务奖

——联想



联想的官方网站界面非常友好，同时为用户提供了最为丰富的功能，从一般的提问解决到用户之间的交流平台，为不同用户提供不同的解决方案，在此类方面联想都为其他厂商作出了表率。同时联想的客服人员综合素质也相对较高，且产品质保很完善，是本次售后服务调查中服务质量最高的品牌。

5.小结

让人欣喜的是，在本次对所有参测厂商的服务调查中，服务质量均较往次有了一定进步，客服人员素质普遍提高，这也要归功于不少厂商都采用了对客服人员评分以及电话回访等方式来考查客服质量。各品牌之间的分数差距也并不是很大，得分最低的东芝也只是因为E-mail支持上的不利导致分数被拉开。不过得分最高的联想距满分仍有一定差距，这主要反映在热线电话解决效率及客服维修费用过高等问题上。总之，简化消费者获得售后服务的流程，降低人工服务费用，提供更合理的定制服务，以及进一步完善客服人员的综合素质，才是所有厂商应尽力追求的。

评测总结

通过本次横向评测，我们欣喜地发现，在5000元以内的主流市场中产品种类前所未有地丰富，有性能较好的标准14.1英寸笔记本电脑、性能与体积兼顾的便携式笔记本电脑和小巧轻便的上网本，尤其是低价便携式笔记本电脑的出现，令消费者有了更灵活的选择空间。我们认为这种良好的势头要归功于AMD和英特尔的良性竞争，正是AMD Yukon平台首次将12.1英寸的便携式产品带入普通消费者也买得起的主流价位区间，而且还具备理想的性能——惠普dv2则起到了良好的示范作用。随着英特尔跟进这一市场，并发布多款价格较低的超低电压处理器，此类型的产品将有望成为新的市场热点。

1.放弃标准笔记本电脑吧

从本次测试的表现和我们的一些前期市场调研来看，5000元左右的标准笔记本电脑在性能方面明显领先于便携式产品和上网本，使用舒适度也更好——宽大的机体便于散热，键盘、触摸板和腕托的尺寸也更合理。但它们的缺点也同样明显，体积大、笨重、续航时间不足、造型和做工也没有出彩的地方。优缺点同样突出导致这种产品无法吸引更多的消费者，尤其是便携式笔记本电脑落入5000元以内的价位后，很快将对标准笔记本电脑的市场主流地位形成有力威胁。对于普通用户而言，我们认为可以放弃笨重的标准笔记本电脑，因为看电影、上网、休闲游戏、办公学习等方面的应用便携式笔记本足以，惠普Pavilion dv2甚至可以用来玩一些大型3D游戏。

另外需要强调的是，我们用于对比的华硕K40IN笔记本电脑的参考价格明显高出惠普和Acer的便携式产品，而与便携式产品价格相当的标准笔记本电脑大多只搭配规格较低的独立显卡甚至是集成显卡，游戏性能方面的优势早就荡然无存。

测试得分一览表

品牌		戴尔	东芝	宏碁		华硕		惠普	联想		明基
型号		Mini 10	NB200	Aspire One	Aspire 3810T	K40IN	Eee PC 1008HA	Pavilion dv2	ideapad S10–2	ideapad S12	Joybook Lite U121
PCMark 05	默认设置	/	3.1 (1510)	3.4 (1639)	4.5 (2140)	10 (4800)	3.2 (1549)	4.8 (2298)	3.1 (1483)	2.7 (1295)	2.8 (1317)
3DMark 05	800×600，默认设置	/	0.4 (262)	0.4 (268)	1.7 (1100)	5 (3212)	0.3 (218)	4.2 (2670)	0.3 (199)	0.4 (281)	0.3 (186)
Battery mark	默认设置	3.6	3.7	3.9	9.8	4.3	7.5	4.6	4	2.9	10
		143分钟	146分钟	154分钟	392分钟	172分钟	298分钟	182分钟	160分钟	114分钟	400分钟
H.264 Bench mark	720P编码	0.5 (1.59fps)	0.5 (1.67fps)	0.5 (1.6fps)	0.7 (2.1fps)	2 (6.5fps)	0.5 (1.6fps)	1.4 (4.3fps)	0.5 (1.5fps)	0.4 (1.27fps)	0.5 (1.57fps)
	720P解码	0.8 (6.63fps)	0.8 (6.99fps)	0.8 (7fps)	1.1 (9.3fps)	3 (25.6fps)	0.8 (7fps)	2.5 (21.3fps)	0.8 (6.6fps)	0.7 (5.99fps)	0.8 (6.63fps)
屏幕表现	对比度	0.6	0.65	0.6	0.7	0.6	0.8	0.8	0.6	0.6	0.7
	色彩还原	0.6	0.65	0.6	0.9	0.6	0.8	0.8	0.6	0.6	0.8
	亮度	0.6	0.65	0.6	0.9	0.7	1	1	0.6	0.6	0.9
	响应速度	0.6	0.65	0.6	1	0.7	0.8	0.9	0.6	0.6	1
外形设计及做工	造型设计	6	7	6.5	9	6	9	8.5	6	6	8
	机身用料	3.4	3.4	3.4	3.9	3.5	3.4	3.9	3.4	3.4	3.4
	产品做工	3	4.3	4	5	4	4.5	5	4	3.4	4.5
配置与功能	硬盘	3	3	3	3	3	2.5	3	3	3	2.5
	屏幕尺寸	1.5	1.5	1.5	3	3	1.5	2.5	1.5	2.5	2.5
	分辨率	0.8	1	1	1.5	1.5	1	1.5	1	1.5	1.5
	键盘尺寸	0.7	0.8	0.8	1	1	0.8	1	0.7	0.8	1
	无线网络	1.3	0.3	0.3	2	1	1	1.3	0.3	0.3	1
	扩展接口	2.3	2.1	2.1	2.3	2.5	1.8	2.3	2.3	2.3	2.3
	其他功能	0	1	1	1	1	0.3	2	0	0.5	0.3
便携性	投影尺寸	3.7	3.5	3.7	2.1	1.5	4	2.4	3.8	2.8	3
	厚度	4	4	4	3.1	1	3.7	2	4	3.6	2.2
	机身重量	3.9	3.9	3.9	1.2	0.5	4	1.6	3.9	2.2	2
	旅行重量	3.4	2.5	3.4	0.5	0.2	4	0.6	3.3	1.3	1
售后服务	质保条例	3	3	3.8		3.8		3.8	4	4	3.5
	电话咨询	3.3	3.4	3.2		3.6		3.3	3.5	3.5	3.3
	邮件支持	3.3	2.2	3.6		3.8		3.5	3.6	3.6	3.5
	网站服务	1.6	0.8	0.7		1.2		1.8	2	2	1.7
总得分		/	59	61.3	71.2	66.5	69.6	71	61.4	56.2	65

注： 戴尔Mini 10由于无法通过PCMark 05和3DMark 05测试，因此不计入排名，我们提供其他项目成绩以供参考；
注： 华硕K40IN为标准笔记本电脑，其成绩用于和其他参测产品对比，因此不计入最终排名，也不授予奖项。

2.主流用户的明智选择——便携式笔记本电脑

惠普Pavilion dv2和Acer Aspire 3810T是两款非常有代表性的产品，它们分别是各自平台上的首批产品，从设计到制造都具有精品特质，很有可能成为同类产品的标杆。通过横向对比，我们发现此类产品很有优势。向上比传统笔记本电脑，它们的便携性更好，造型和做工更出色，性能也不差太多，性价比出色。向下与上网本比，它们则拥有明显的性能优势，能够支持高清视频播放和大型3D游戏，使用时的舒适度也更好。与上网本的传统优势相比，便携式笔记本电脑在造型与做工方面都不落下风，金属机身的质感更是略胜一筹。

惠普Pavilion dv2和Acer Aspire 3810T在配置方面还有独特的地方，dv2提供了外置DVD刻录机，3810T则采用了超薄的LED显示屏。通常这样的配置都会带来不小的成本压力，即便如此这两款产品依然在价格方面保持着竞争力，从侧面反映出AMD和英特尔在低功耗高性能芯片设计和成本控制方面取得了长足进步，这让我们对便携式笔记本电脑的前景充满希望。需要指出的是，这两款产品的键盘设计不太合理，抛光的键帽虽然漂亮，但容易打滑，影响了使用感受。

3.明天更美好——上网本

毫无疑问，华硕是上网本的开山鼻祖，早在凌动处理器出炉之前，华硕就推出了使用赛扬M处理器的第一代Eee PC。虽然当时很多人对Eee PC的硬件配置充满非议，市场中也没有明确的“上网本”概念，但Eee PC自摆上货架之日起就创造了令人乍舌的销售奇迹，直到目前Eee PC系列产品仍然稳坐上网本市场份额的头把交椅。凌动处理器面世之后，各大品牌纷纷投身上网本的行列，加上国际经济衰退的影响，上网本凭借低廉的价格杀出一条血路。“上网本时代”仿佛一夜之间就降临了。

然而英特尔和微软对上网本硬件配置或明或暗的限制却险些令它夭亡，IT市场中出现了有史以来最严重的同质化现

象，所有的上网本都采用同样大小的屏幕、分辨率、处理器、芯片组、硬盘、内存乃至操作系统……加上因缺乏经验而在造型设计方面过于保守，上网本俨然标准笔记本电脑的弱化缩小版，令许多消费者顿感无味。来自市场端的巨大压力迫使各品牌加大力度投入上网本的设计制造，于是我们看到了本次横评中这些风采各异的产品。

2009年暑期前后发布的上网本普遍具有设计优秀、做工精良的特点，在功能设计上开始有了更多人性化的考量，比如键盘尺寸的极力扩大化，不常用的Wi-Fi和蓝牙等开关被省略，为提高便携性而缩小的电源适配器，为3G上网而预留SIM卡插槽，戴尔甚至在Mini 10中尝试了无风扇的静音散热设计……细微之处都体现了厂家在设计中的用心。同时为了提升性能，各厂商也是各显神通，比如明基等品牌就承诺在卖场购买时可现场升级硬盘和内存，对消费者颇有吸引力。对此我们一方面希望各品牌能更多地为消费者考虑，提供便利的升级和扩展服务，另一方面也呼吁英特尔和微软放宽对上网本的配置限制。

目前上网本的弱点还是在性能方面，为了续航时间和体积控制，常见的凌动N270/280处理器甚至难以满足720P视频的流畅播放，操作系统和应用软件的启动、响应速度也较慢。新的N330处理器经过优化设计后可以满足720P视频播放的基本要求，但整体性能仍有不足，而且也没有最终产品大规模上市。虽然威盛Nano处理器表现出比凌动更好的性能，却在功耗方面失控，采用Nano U2250处理器的联想S12在均衡性能设置下续航时间只有1小时54分钟（屏幕尺寸较大也是导致其续航时间缩短原因之一），几乎注定是上网本市场的匆匆过客。

小型化的电源适配器虽然提高了便携性，却牺牲了电池的充电效率，动辄6小时以上的充电时间（6芯电池电量从0充满到100%）和滚烫的适配器实在令人郁闷。这方面表现较好的是明基Joybook Lite U121，2小时快速充电技术独树一帜。另外联想ideapad S10-2等产品的触摸板面积过小，使用起来不是很方便，希望厂家在后续的产品中改进。

毕竟上网本沿用现有架构已一年有余，新一代凌动处理器将于2009年底面世，届时凭借单芯片方案和更先进的制造工艺，有望改变当前的设计和应用模式，将上网本带入更高的应用层次和更广阔的市场。

奖项颁发

本次横评共设“最佳设计”“最佳性能”“最佳便携性”和“编辑选择”四个奖项。在深入考察送测样机在性能、设计、制造、便携性和售后服务等多方面表现后，我们决定将荣誉授予以下产品：

编辑选择奖
——Acer Aspire 3810T

Aspire 3810T拥有轻薄的13.3英寸机身和优雅精致的造型，厚度不到6mm的LED液晶屏幕和金属顶盖的组合令人印象深刻，再加上硬盘保护设计和合理的接口布局，堪称便携式笔记本电脑的典范。





最佳设计奖
——明基Joybook Lite U121



这款产品的设计考量非常全面，不仅造型美观大方，还拥有智能快速充电和长达400分钟的续航能力，再加上全尺寸键盘、HDD/SSD混合存储、出色的屏幕显示效果……最佳设计奖当之无愧。



最佳性能奖
——惠普Pavilion dv2

强悍的512MB独立显存显卡和性能不俗的Athlon Neo MV-40处理器让惠普Pavilion dv2在大部分性能测试中轻松领先，再加上出色的屏幕显示效果和独立外置DVD光驱，很难再找到一款性能配置胜过它的同类产品了，但发热量较大是它的短板。





最佳便携性
——华硕Eee PC 1008HA（贝壳机）

超薄机身、超轻重量和出色的电池续航，华硕Eee PC 1008HA的一切都是为提高便携性而设计，带有防尘盖板扩展接口更是免去了旅行中异物侵入的问题，小巧的充电器减轻了外出携带的负担。最后别忘记除上佳的便携性外，它还有着漂亮的外表，尤其适合女性用户。





参测产品硬件配置一览										
品牌	戴尔	东芝	宏碁		华硕		惠普	联想		明基
型号	Mini 10	NB200	Aspire One	Aspire 3810T	K40IN	Eee PC 1008HA	Pavilion dv2	ideapad S10-2	ideapad S12	Joybook Lite U121
参考价格（元）	3999	3599	2999	4600	5599	3899	4999	3199	4199	3999
操作系统	Windows XP Home			Windows Vista Home Basic	Linux	Windows XP Home	Windows Vista Home Basic 32-bit	Windows XP Home	Windows XP Home	Windows XP Home
处理器	IIntel Atom Z530	Intel Atom N280		Intel Core2 Solo SU3500	Intel Core2 T6400	Intel Atom N280	AMD Athlon Neo MV-40	Intel Atom N270	VIA Nano ULV2250	Intel Atom Z530
处理器主频	1.6GHz	1.66GHz		1.6GHz	2.0GHz	1.66GHz	1.60GHz	1.6GHz	1.6GHz	1.6GHz
芯片组	Intel 945GSE			Intel GS45	NVIDIA MCP75L	Intel 945GSE	AMD RS690E	Intel 945GSE	VIA VX800	Intel SHC-US12W
显卡	GMA950			GMA X4500 MHD	NVIDIA GeForec G102M	Intel GMA 950	ATI Mobility Radeon HD 3410	Intel GMA 950	VIA Chrome9 HC3	Intel GMA 500
屏幕尺寸（英寸）	10.1			13.3	14	10.1	12.1	10.1	12.1	11.6
屏幕分辨率	1024×576	1024×600		1366×768		1024×600	1280 × 800	1024×600	1280 ×800	1366×768
硬盘	160GB			250GB		160GB	250GB	160GB	250GB	
内存	1GB			2GB	1GB	1GB	2GB	1GB	2GB	1GB
网络	10/100Mbps自适应									
无线网络	IEEE 802.11 g/n	IEEE 802.11b/g		IEEE 802.11 a/b/g/n	IEEE 802.11 b/g/n	IEEE 802.11 b/g/n	IEEE 802.11b/g			IEEE 802.11 b/g/n
光驱	无				内置DVD刻录	无	外置DVD刻录	无		
读卡器	SD/SDHC/Micro SD/MMC/MS Pro									
USB接口	USB2.0×3				USB2.0×4	USB2.0×2	USB2.0×3			
视频输出接口	HDMI	VGA		HDMI+VGA	VGA	VGA	HDMI+VGA	VGA		
音频输入输出接口	有									
电池容量	5500mAh	2250mAh	2200mAh	5600mAh	2900mAh	2900mAh	5500mAh	2550mAh	5200mAh	5200mAh
产品体积（mm）	216×182×28.3	263×192×30.7	258.5×184×25.4	322×228×28.9	345×249×35.5	262×178×25.7	292×240×32.7	258×183×25.4	292×216×28.9	290×209×31.7
机身重量（kg）	1.13	1.11	1.11	1.6	2.41	1.1	1.73	1.11	1.41	1.45
旅行重量（kg）	1.38	1.53	1.38	2.08	2.91	1.27	2.09	1.42	1.72	1.8

注：产品配置以送测样品的实际情况为准。



自2007年6月末苹果推出第一款iPhone以来，整个手机市场就发生了翻天覆地的变化，“大屏触控”成为引领时尚的名词。2008年6月，苹果又推出了iPhone 3G，俗称“iPhone二代”，再次引发抢购热潮。时隔一年之后，消费者对传闻中的iPhone 3G S更为关注，各种小道消息层出不穷。2009年6月9日，苹果正式发布了iPhone 3G S，解开了笼罩在它身上的种种谜团。我们从外型上能看出，除外包装上的“S”以及背面标注存储容量的16GB、32GB等字样以外，iPhone 3G S与上一代的iPhone 3G几乎没有任何区别。从各种报道中，我们已经知道iPhone 3G S除了将摄像头像素从200万提升到300万以外，主要是在应用方面做了改进，包括更为流畅的运行速度和更为人性化的功能设置等。据悉，iPhone 3G S上市三天就在国外创下了销量过百万的销售神话，可见消费者对它热情依旧。



iPhone 3G S

目前iPhone在国内虽有众多追捧者，但没有正规渠道可购买，因此所谓的“水货”“二手”乘机高价销售，最新的iPhone 3G S要价一度曾高达7200元。近期中关村市场出现一批16GB白色版本的iPhone 3G S，价格普遍在5800元左右。但需要强调的是，这种不符合国家相关法规，没有任何售后保障的“三无”iPhone并不值得购买，其最新的3.0版操作系统根本无法在国内使用。

本刊前几期报道过的奥林巴斯E-P1终于要在市场中露面了，这款产品基于奥林巴斯在去年发布的Micro 4/3系统，是目前市场中最为小巧的可更换镜头数码相机，它与数码单反相机最大的区别是取消了反光板，因此机身体积得以大幅度缩小。E-P1采用时下流行的复古造型，外观精致典雅且有多种配色方案，引起众多消费者的关注。

以往奥林巴斯的4/3系统由于感光元件尺寸较小等原因，始终难以成为市场主流，而今有望借助Micro 4/3系统大行其道。Micro 4/3系统在抛弃了反光板之后，仍然保留了可更换镜头的特点，不仅能满足普通消费者对体积的要求，同时也能提供更高素质的图像给摄影爱好者甚至部分专业用户，市场前景十分广阔。当然，奥林巴斯首款采用Micro 4/3系统的E-P1能否得到消费者的认可还得考虑其价格，如果价格策略失当，很可能导致市场推广的难度倍增。



奥林巴斯E-P1



白色款可能更受女性用户欢迎

目前奥林巴斯公布的预订价格约6800元，对比其他产品显得有些偏高。考虑到这款产品刚刚发布不久，相信价格还存在一定的下调空间，因此建议消费者暂时观望。预计经过几个月的调整之后E-P1有望降入6000元以内，届时将给入门级数码单反和适马DP2等高端数码相机带来极大的压力。P

本月入门级配置主件参考方案		
配件名称	配件型号	参考价格（元）
CPU	Intel 奔腾双核 E5200（盒）	465
主板	华擎P43DE	480
显卡	影驰9500GT加强版	388
内存	金士顿2GB DDR2 800	140
硬盘	日立250GB 7200r/min（8MB/串口/3年盒）	285
显示器	明基 G922HD	780
合计	2972元	

本月游戏型配置参考		
配件名称	配件型号	价格（元）
CPU	AMD 羿龙 II X3 710（盒）	750
主板	七彩虹战旗C.A790GX X3D3	599
显卡	蓝宝石HD4870 512MB黄金版	999
内存	宇瞻DDR3 1333（黑豹二代）2GB×2	480
硬盘	希捷7200.12 500GB（16MB/串口/散）	375
显示器	优派VX2423w	1399
合计	5564元	

处理器		
Intel	赛扬双核E1200盒/酷睿2 E5200散/E7400盒/E8400散/Core i7-920散/盒	275/435/760/1030/1860/1995
AMD	Athlon64 X2 5400+散/ Phenom 9550散/Phenom II X4 810（盒）	385/799/1030
内存		
金士顿	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	90/145/115/195
宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333经典系列 1GB/2GB	90/145/105/195
威刚	万紫千红DDR2 800 1GB/2GB/游戏威龙DDR2 800G 1GB/2GB	90/145/115/175
金邦	DDR2 800黑龙条2GB/DDR3 1333白金条 2GB	160/270
硬盘		
希捷	7200.10 250GB散/7200.11 320GB盒/500GB盒/1TB盒/1.5TB盒	320/370/405/630/860
西部数据	320GB YS/500GB RE3/640GB 蓝版/1TB GP黑版/1.5T绿版/2T绿版	305/450/420/735/960/1400
日立	250GB/320GB/500GB/1TB	290/310/340/510
主板		
华硕	P5QL/P5KPL-AM SE/P5Q/M3A78/M3N78 SE	569/460/999/595/469
微星	P43 Neo-F/P45 Neo2-2FR/G41M-FD/X58 Pro	649/999/499/1599

品牌	型号	价格
技嘉	GA-MA770-DS3/GA-EP45-UD3L/GA-EP45-UD3R/GA-EP43-US3L	599/999/1499/749
富士康	A74MX-K/P43A/P45A	399/690/999
七彩虹	C.G31H/C.P43 X3/C.A790GX X7/C.570 LT SLI	399/499/799/499
影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/750a SLI魔盒版/IP45海啸版	299/299/299/599/499
捷波	悍马HA07/悍马HA05-GT/悍马HA06/X-Blue蓝光P43	699/499/599/399
映泰	TA790GX3 A2+/TP43D2-A7 6.x/TPower X58	799/599/1999
ECS精英	黑尊龙P45T-A/P35T-A/A780GM-A黑炫龙	599/560/499
显卡		
蓝宝石	HD4870 1GB白金版/HD4850海外版HDMI	1499/799
七彩虹	镭风4670-GD3 CF白金版/iGame260+ GD3 UP烈焰战神	499/1499
影驰	9800GT+中将版/GTX260+/GTS250骨灰上将	699/1299/899
迪兰恒进	HD4830雷钻/HD4850北极星DDR4/HD4870火钻	699/999/1199
映众	GTX260+ GOLD/冰龙GTS250金牛收藏版/GTX275	1299/899/1799
华硕	EN9800GT HTDP 512MD3/EAH4890 HTDI 1GD5	799/1799
XFX讯景	GTX280（GX-280N-ZDF）/黑卡GTX285（GX-285N-ZDB）	1799/3499
双敏	无极2 9800GT金牛版/无极HD4830玩家限量版	799/588
显示器		
三星	943NW/2243EW/933SN/2243SW/T220/P2270G/LD220G	860/1299/949/1349/1599/1799/1999
LG	W1943S/W2043S/W2243S/2254TQ/2253TQ/2442PA	799/899/1099/1369/1399/1850
飞利浦	190SW9/220EW9/220VW9/220CW9	900/1100/1090/1310
AOC	F22S/F19S/F19/913SW/2036S/913FW+/2217V/2231VW/2436V	950/699/720/780/829/799/1080/1080/1370
Acer	V173/V193/V233H/V193WB/V203Hbd/V243HQ	740/799/1090/760/820/1240
优派	VX1940/VX2020/VX2240/VX2255	939/2199/1150/1250
明基	G900HD/G2020HD/G2220HD/E2200HDP/G2410HD/G2411HD/V2400W	799/899/1050/1099/1399/1699/1899
笔记本电脑		
联想	Y330 GT4200/Y330 AT4200/Y330 AT4200/Y330 AT6500/Y450 AT4200/G230 T6400	4200/5000/4700/5500/5600/5650
惠普	CQ40-406AX/CQ40-406TX/DV2-1005AX/DV3-2021TX	4000/5400/4700/5900
华硕	F6K64V-SL/F6K745VE-SL/F8H42SE-SL/K40E30IN-SL	6000/7200/4500/3700
ThinkPad	SL500 2746CA2/SL400 2743A35/SL300 2738CA2/X200 74544AC	3800/4900/5900/6800

品牌	型号	价格
Acer	4736ZG（421G16Mn）/4736ZG（421G25Mn）/4736ZG（422G32Mn）	3300/3900/4200
东芝	L332/L511/L582/M328/M333/M851	3800/4500/5000/6000/5650/4400
手机		
诺基亚	N97/N86/E75/5800/E71/E63	3990/2990/2599/1899/2250/1700
摩托罗拉	A1800/V8/V8 2GB/Q8/Q11/VE66	2898/1370/1590/1000/1800/2030
三星	i908e/F488E/G808E/i728	3220/2470/1748/1645
索尼爱立信	W715/W595c/W908C/W380C	2388/1700/1280/850
多普达	S900C/P860/P660/T3238	5100/4040/2480/2820
LG	KP500/KF755/KC550/KF350	1575/1750/1738/1299
数码相机		
索尼	T900/T90/α230/α350/H20/HX1	2500/2150/3470（单头）/5250（双头）/2200/3350
佳能	EOS 500D/EOS 50D/SX10 IS/IXUS 95/S870/SX200	5300（套机）/6900（单机）/3230/1680/2100/2600
尼康	D5000/D60/P90/S220/S230/P6000	5400（套机）/3900（套机）/2950/1300/1500/2700
松下	FX38/FX180/TZ15GK/FX520/ZS3/FS6	1740/2100/1980/1700/2650/1250
富士	F200EXR/A100/Z30/Z33/S8100/S2000HD/S100FS	1980/780/980/1200/2180/1980/3500
理光	GRD Ⅱ/GX200/R10/CX1	3050/2800/1950/2250
奥林巴斯	E520/E620/μ1040/μ9000/FE3000/SP590	4550（双头）/5850（双头）/1200/2600/1100/2750
三星	NV100/M310/S1070/IT100	1950/1350/1050/1500
个人多媒体播放器		
苹果iPod	nano 8GB/shuffle 1GB/2GB/4GB/classic 120GB/touch 8GB	1098/350/480/568/1860/1698
IRIVER	Mplayer 1GB/T5 2GB/4GB/T6 2GB/4GB/Mplayer eyes 2GB	290/290/380/369/469/369
三星	U4 2GB/S2 1GB/Q1 4GB/U5 2GB/P2 4GB/8GB	350/299/699/330/980/1280
魅族	SL2GB/4GB	399/490

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2009年7月11日。

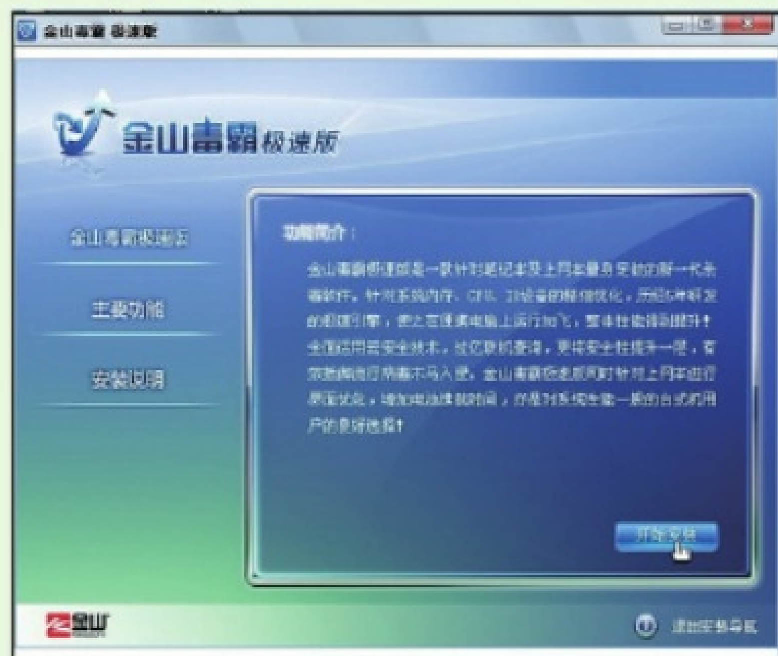


头牌新闻

占领上网本——金山毒霸推出极速版

■本刊记者 冰河

2009年6月30日下午，网络安全厂商金山软件向公众推出上网本专用杀毒产品“金山毒霸极速版”。该产品专为笔记本、上网本用户量身设计，将原有杀毒软件庞杂功能简化，只突出对流行病毒、木马的精准查杀和主动防御。据金山互联网安全研发技术中心极速版项目经理关成雷介绍，该款上网本杀毒软件体积不足10MB，只有金山毒霸2009完整版的四分之一。在开启病毒实时监控模块的情况下，软件只有3个进程，3%以内CPU占用、15MB左右的物理内存占用及虚拟内存占用。金山毒霸极速版由金山软件团队花费5年开发全新系统底层引擎，并针对系统内存、CPU、IO设备进行精细优化，将原有杀毒软件庞杂功能简化、只突出对流行病毒、木马的精准查杀和主动防御。同时在它背后还有金山毒霸“云安全”系统这个超强后盾作为安全保证。



金山毒霸新推出的极速版界面，专门针对上网本群体用户开发

该产品适用于Windows 2000 Pro、XP、Vista以及最新的Windows 7操作系统。主要特色功能有节省内存的实时监控、极速查杀病毒模式、木马和恶意软件监控技术、Bootclean抢杀技术等。另外据现场透露，金山毒霸极速版因为主要面向上网本用户，而光驱并不是上网本的标准配置，因此官方会将该版本预装在精美的U盘中一同发售。与此同时，与上网本厂商的预装合作也已经展开。

伴随上网本的流行，软件厂商也将此作为开发新市场的契机，在安全领域目前已经有金山、瑞星、卡巴斯基等厂商推出上网本安全软件，但是否能满足用户上网安全需求仍需市场检验。



硬件店

索尼多媒体音箱“火武”SRS-DB500上市

近日，索尼多媒体音箱具有标志性意义的新品——“火武”SRS-DB500正式上市。根据索尼官方提供的资料，“火武”SRS-DB500是目前索尼多媒体音箱中的旗舰型号，采用2.1结构，峰值输出功率为300W，低音单元直径达到160mm，并采用长冲程设计，强调以出色的低频表现带给用户震撼感受。同时，该产品还拥有许多人性化设计：多种模式的LED荧光灯效，可远距离操控音箱的遥控器，为静音需求而准备的耳机输出接口等。索尼多媒体音箱产品经理陈亦舟小姐在专访时向本刊记者表示，该产品采用索尼特有的S-Master全数字功放技术，信号几乎是无损失地被传输到扬声器的发声模块上。理论上这项技术有助于提高声音的层次感、空间感和细节密度，同时还具有低失真和低功耗的特点。受制于体积、重量，低频表现一直是许多多媒体音箱的一个短板，该产品低音炮采用加强型低频反射型箱体，和传统普通箱体相比，它具有宽边角、长中距、强力磁体、深导管的特点，从而具有强大的低音回振效果。索尼电脑外设本部副总经理邝志伟先生向本刊记者表示，“火武”SRS-DB500的目标，更多地是在市场中树立索尼多媒体音箱产品的高端形象，增加消费者认知度，让消费者更直观地了解索尼多媒体音箱的设计实力和产品魅力。同时他希望能有更多厂商参与到高端2.1多媒体音箱的市场竞争中来，向消费者提供更多更好的产品。为增强与会媒体对该产品的了解，索尼还特意增加了游戏和电影现场体验的环节。本刊将在近期的“新品初评”栏目中对这款产品进行评测，请感兴趣的读者保持关注。



AMD表示不愿接受NVIDIA CUDA技术

在近日的一次会议上，NVIDIA首席科学家Bill Dally在回答“在采用CUDA技术编写的应用程序不能在AMD显卡上工作的情况下，为什么开发人员依然乐于使用该技术”这一问题时表示“CUDA技术将可以在更广阔的范围内运行在更多种类的平台上”，这席发言立刻被相关媒体解读为“该技术可能会与AMD平台相互支持”，而历来对立的两家是否会因此而“合作”也在一时间引起了广泛猜测。但是很快NVIDIA的公关部门就对Bill Dally的发言进行了解释：他所指的“平台”可能是兼容CUDA的Linux系统工具，或是其他便携数码设备、服务器甚至是游戏机，并不一定与AMD平台有关。尽管如此，作为NVIDIA最大竞争对手的AMD还是对此做出了回应，发言人Gary Silcott表示：“NVIDIA很可能会刻意降低CUDA技术在AMD平台上所表

现出的性能，以此显示他们自己的平台技术更为优秀……就算不会故意为之，CUDA也不会针对我们的指令集架构进行任何优化。”





软件圈

微软公布Windows 7中文版部分零售盒装产品建议零售价

近日，微软（中国）有限公司公布了Windows 7中文版部分零售盒装产品的建议零售价格。其中，Windows 7家庭普通版的零售盒装产品建议零售价为399元，Windows 7家庭高级版的零售盒装产品建议零售价为699元。微软此次针对中国市场公布的Windows 7部分零售盒装产品的建议零售价与Windows Vista对应产品相比，降幅超过20%。Windows 7是微软即将推出的最新操作系统，自测试版和发布候选版陆续推出以来，其简单易用、可靠实用和更多精彩的使用体验获得了来自IT专业技术人员、合作伙伴以及业内人士的一致好评，广大消费者也因此对迁移到Windows 7操作系统充满期待。此次公布的建议零售价，将使得更多中国用户在Windows 7正式上市后，能以优惠价格获得正版Windows 7带来的完美体验。微软中国消费与在线市场部总经理韦青表示：“微软此次针对Windows 7的定价旨在为更多中国消费者提供使用正版软件的机会，使他们体验到Windows 7丰富的应用功能以及出色的软、硬件兼容性。相信具有价格优势、体验优势和安全优势的Windows 7将为更多中国消费者的生活带来便利与精彩。”零售盒装产品主要适用于那些不准备购买新电脑但希望安装Windows操作系统的消费者；自主装机的消费者可以向微软的装机商合作伙伴购买新电脑，这些合作伙伴将提供给消费者比零售盒装产品更为优惠的随机版Windows授权许可；而购买预装正版Windows的品牌电脑，则是消费者获得Windows最为经济实惠的方式。

电脑经销商预装盗版微软软件被判高额赔偿

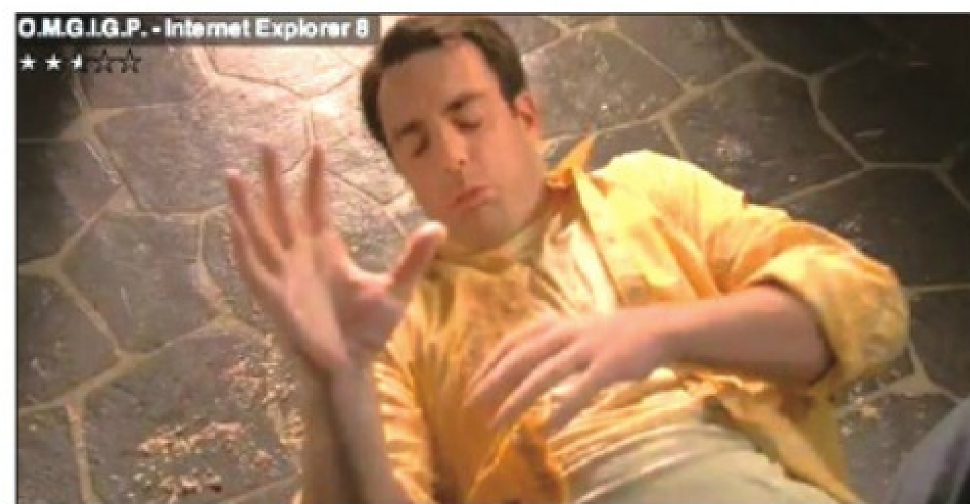
微软公司起诉北京思创未来科技发展有限公司预装盗版软件一案已于北京市第一中级人民法院一审宣判，原告微软公司的诉讼请求获得法院支持，判处被告北京思创未来科技发展有限公司赔偿原告微软公司人民币共计461 409元。2008年10月到11月间，微软公司所委托的知识产权代理公司在公证处工作人员的监督下，先后在被告位于海淀区中关村海龙大厦、鼎好电子大厦的四家销售门店多次随机购买了12台电脑。经微软公司鉴别认定，上述12台计算机中所安装的Windows XP及Office 2003软件均未经微软公司授权许可，属于盗版软件。2009年6月8日，微软公司将北京思创未来科技发展有限公司诉至北京市第一中级人民法院，认为被告构成侵权并具有惯常和持续性，索赔人民币50万元。北京市第一中级人民法院审理此案后认为，被告北京思创未来科技发展有限公司随销售的计算机预装盗版微软软件是一种惯常和持续的侵权行为。依据《计算机软件保护条例》《中华人民共和国著作权法》及最高人民法院司法解释的有关规定，按法定赔偿一审判定由被告北京思创未来科技发展有限公司赔偿微软公司另包括诉讼合理支出在内的经济损失461 409元，同时还作出收缴证据样机的民事制裁。



网络帮

IE8“恶心”广告引起争议

近期，微软为最新推出的网络浏览器IE8制作了四部在线视频广告，其风格都十分怪异，其中一部名为“O.M.G.I.G.P.”（Oh My God I'm Going To Puke，“哦天啊我想吐”）的广告更是由于内容过于恶心而遭到大量批评，最终微软不得不在YouTube的IE8频道和IE8官方宣传网站“BrowerfortheBetter”上将这则广告删去。这部引起争议的广告的内容陈述起来非常简单：一位女士在看到丈夫浏览过的网页之后突然间呕吐不止。视频所试图传达的信息是：该女士的丈夫所使用的不是IE8，并且没有删除其浏览色情网站的历史记录，目的则是为了宣传IE8的“隐私浏览”模式，唯一的问题是：视频对呕吐的表现过于真实，甚至都有些夸张了。因此，该广告不但不能起到预期的宣传效果，反而激起了很多观众的愤怒。针对这一尴尬局面，微软在一份官方声明中表示“这则广告只是以玩笑的方式表现IE8中的隐私浏览功能，虽然很多人对此给予了肯定，但也有些用户认为它令人感到不快，因此我们删除了它。”



韩国正式实施网络实名制

按照韩国信息通讯部规定，韩国的35家主要网站已陆续实施了网络实名制，按照这一规定，今后韩国网民在这些网站发布信息时必须首先进行身份验证。政府同时宣布将对违规网站处以最高3000万韩元的罚金。据悉，此前韩国已要求网民在注册网上邮箱和聊天室用户名时必须使用实名，并进行身份证号码验证。韩国信息部伦理管理处处长金钟浩表示：该网络实名制度是依据已于7月27日生效的《促进使用信息通信网络及信息保护关联法》制订的，根据该法律，今后韩国网站如果不主动屏蔽有关淫秽、违法和涉嫌诋毁他人名誉的网络文章和影像资料等，将要对由这些不良信息引发的纠纷负相关法律责任。



晶合快评

笑比哭好

■晶合实验室 生铁

E3前后，相信有不少玩掌机的玩家都在关注SONY掌机PSP的最新一代产品PSP go。

本来这款新掌机预备在E3时正式宣布的，结果由于产品的样品照片提前被泄露在网络中，而引起众多玩家的热议。鉴于PS2、Wii等主机在推出前都曾出现过网友想象设计的"概念图"，所以在E3发布前，很多玩家怀疑这些照片也是假的。它们质疑这些照片的原因主要包括：

1、液晶屏幕尺寸比老款PSP缩小，这显得不可思议，因老款PSP的屏幕并没有大到携带不便。

2、智能摇杆的位置看起来比较不舒服。

3、泄露的图片里PSP go显得制作粗糙，特别是它的喇叭，从照片里看起来很有"山寨"的嫌疑。



PSP go受到部分玩家诟病的造型

而E3召开后，事实证明，这些泄露的照片，并不是玩家想象的产物，PSP go本来就是这样的。

作为一款掌上数码娱乐产品，PSP go的设计思路到底如何，我们今天暂且放下不表。但今天笔者偶然看到的一则新闻，实在是使我的内心有点五味杂陈的意思。

这则新闻说的是早在2007年，也就是PSP go推出的3年前，我国某山寨厂商推出一款名为"Anycall 5200 - Double Sliding"的手机，这款手机本来是仿制当年推出的三星双向滑盖手机F520（双向滑盖，3英寸26万色480×272液晶屏幕，三百万像素摄像头，MicroSD卡扩展，完整的QWERTY键盘，目前已停产），但恰好与3年后的今天PSP go的设计思路"不谋而合"。



Anycall 5200本来是抄袭三星手机的创意，结果与3年后诞生的PSP go的设计不谋而合

这款手机推盖设计，横推可以玩游戏（手机自带FC 8位机游戏模拟器和ROM），纵向推开可以拨电话，根据一些网友发的照片，它还可以破天荒地斜45度角推开！如果仅仅是这种推盖玩游戏的设计，这款手机还不足以使人将它与PSP go联想到一起，最搞笑的是，在它的后盖上，还印着PSP的钢圈标志和PSP字眼。

这巧合真让人哭笑不得，虽然对我们而言，我国的山寨机功能越全面，就越使我们感到尴尬，但对于PSP go的反对者而言，这次的巧合也可看作是一种讽刺。

作为笔者本人，我倒不怕掌机的个头再大一点，只要我的背包能放得下，像方向盘那么大也没关系，再加个提把，就像电动自行车的电池那样，随时提着走。



沉默的搜寻者生铁

做媒体这么多年，对互联网对于人心理的影响一直有兴趣去研究。不过几年来，接触过一些心理学家，似乎他们对于互联网对人的影响也说不出太多内容，甚至很多还停留在普通公众的社会道德评判中。前不久翻到一本外国心理学著作，在其"人类的人格"一章里，提到上网对人健康的好处。书中写到，在现实生活中，人们被限制在非常狭窄的范围来表现自我，使人们感到非常沉重：在和家庭成员、朋友、同学、老板、同事的不断交往中必须保持一致，这样的限制也许并不是人们所希望的，而要突破这些限制，获得更大范围的经验又有很大困难，而互联网做到了这一点。它放松了社会关系的限制。

他们可以匿名方式在网上表达新的兴趣和观念——比如一个男性在网上假装自己是女性，而不必担心在现实中所会发生的后果，自己也不需要做出根本性的变化。而实际上人们在网络中扮演的自我，与自己的理想自我更为接近。

此外，互联网中的聊天室、论坛或SNS，提供了一个使人们得到充分宣泄的机会——而这种情绪的宣泄对身体健康有着正性的影响。

研究者已经证实，人们对压抑的自我进行宣泄能带来更大的自我接受，在网络上扮演边缘性性角色（如同性恋）的人当中，有37%的人有边缘性性角色的倾向。

所以说，互联网可以为我们的人格健康具有积极的意义——人们能扩展自我经验，能通过表明自己的身份来获得健康和自我接受。但另一方面，也不是毫无危险，匿名可使个别人的生活以某种方式分裂，而导致不适应行为。同时，还有一些研究者认为，互联网促进了人们日益增加的害羞倾向。



这是三星的F520手机

电视的出现也曾改变过人类，但无疑互联网作为一种新媒体，它更高尚一些，因为这个新媒体的信息不是完全被垄断的，虽然它的垃圾信息未免有些多。像PSP go与Anycall 5200的这种巧合，没有网络，它的传播速度就不会这么快。

（漫画作者：SUNS）

大众特报

《征途》在7月份推出了新资料片，此次的新资料片将重点推出一个新玩法：子女养育。子女养育系统真实模拟现实生活中的夫妻求子、洞房花烛、孕育生子、培养子女、子女求学成长的全过程，细节逼真入微，场景真实有趣。

本期大众特报将为广大玩家揭开子女养育系统的过程及秘密，同时还有《征途》新资料片的其他特色：发现、挖宝、攻城及掠夺，以帮助玩家更快实现自己的霸主梦想！



《征途》生儿育女全攻略

挖宝、攻城、掠夺，征途中一个都不能少

《征途》生儿育女全攻略

1.观音庙祈福求子

《征途》最新资料片新增“小孩养育”系统，祈福求子、神秘洞房、怀孕、生产、养育等过程高度仿真！如何才能生育一个健康活泼的宝宝，让我们来看看达人是如何做到的：

和现实生活中一样，想要拥有宝宝，必须先在游戏中结为正式夫妻，并且拥有爱的小屋之后，才可以去观音庙祈福求子。



祈福观礼

观音庙位于王城（822,551）附近，每天只有3个时间段可以求签（13：00～13：20，19：00～19：20，21：00～21：20），求签时可邀请好友来观礼、祝福，前来祝福的好友越多，孩子的属性越高。



祈福求子中

当一对夫妻求签时，其他玩家无法同时求签。在每个时间段内第一个求签的玩家将获得“头签”，

“头签”属性值较高，此签代表孩子初始属性值。



孩子属性值

2.洞房前准备

求签后夫妻二人获得代表孩子属性的“求子签”，可通过聊天频道向其他玩家展示孩子属性。此时，玩家可进行洞房前准备工作，在世外桃源NPC公寓管理员处获取洞房花烛任务“准备红烛”“观音送子”“枣生桂子”。



收集松油

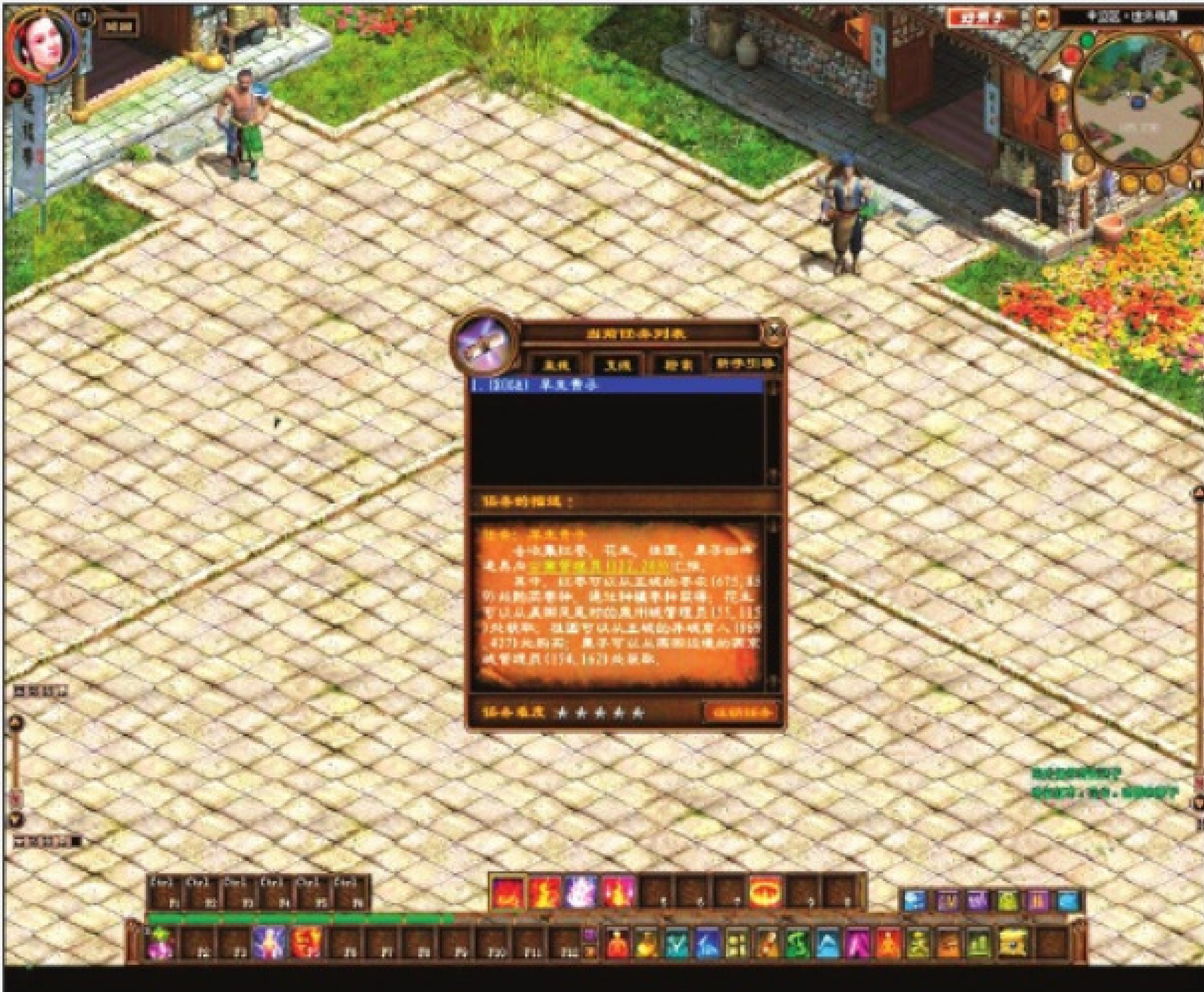
“准备红烛”任务需前往本国北郊击杀灵猴（60级，任务简单），收集10瓶“松油”，另外还需收集6根棉线（可从王城NPC杂货商处购买），完成后进行下一任务。

“观音送子”任务需前往3个非盟国王城，访问NPC和尚（770,531），访问完后回到世外桃源NPC管理员处进行下一任务。

“早生贵子”，玩家需收集枣子、花生、桂圆、栗子。枣子在王城NPC枣农（675,859）处购买枣种种植获得，此时可邀请好友一同种枣，好友采集枣子留闹洞房时使用，桂圆在王城NPC异域商人处购买，花生、栗子按任务要求访问NPC后即可获得。



访问和尚



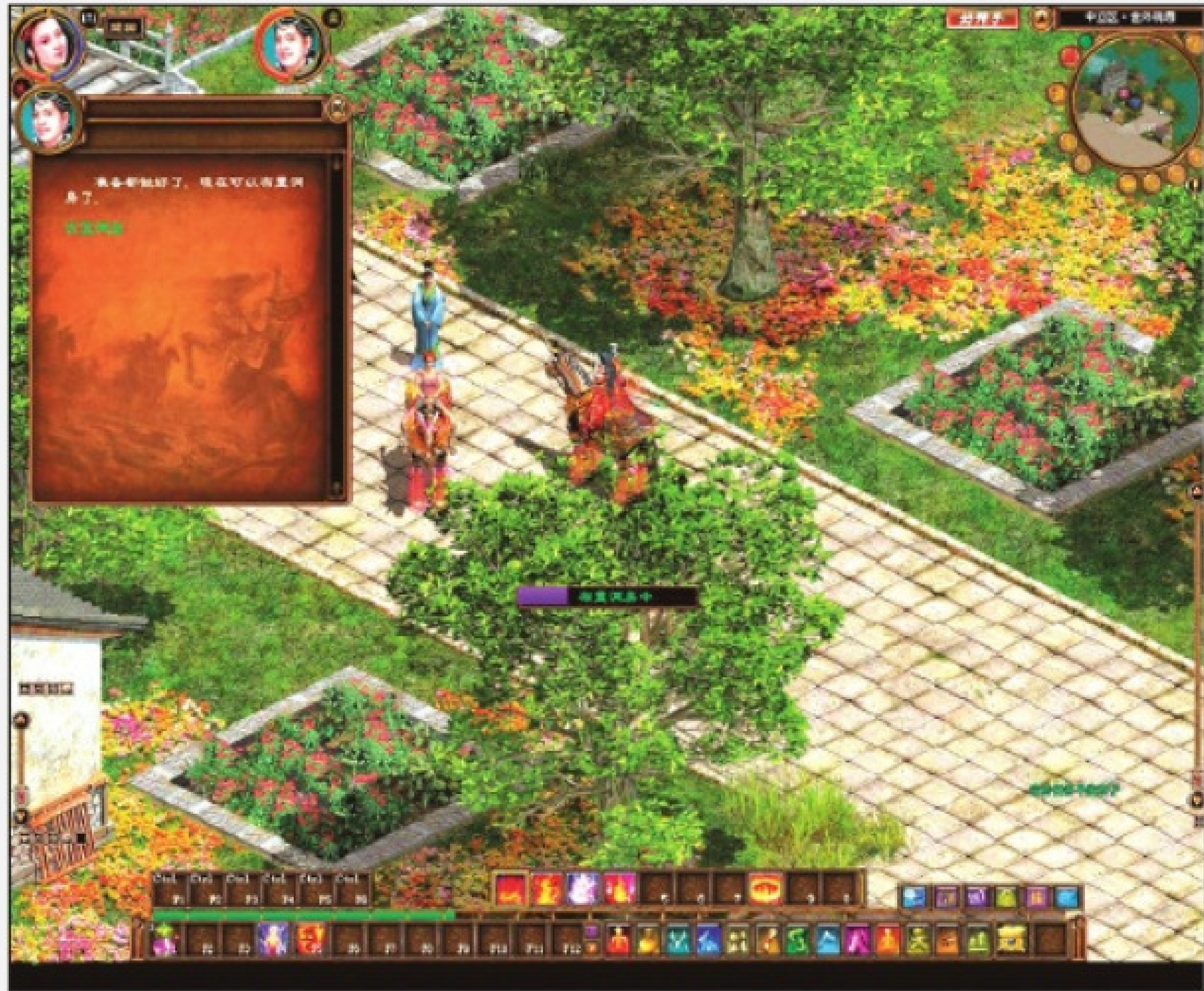
早生贵子



收集枣子

4件道具收集完之后回到世外桃源“公寓管理员”处完成任务，再次点击“布置洞房”即可完成洞房前准备。

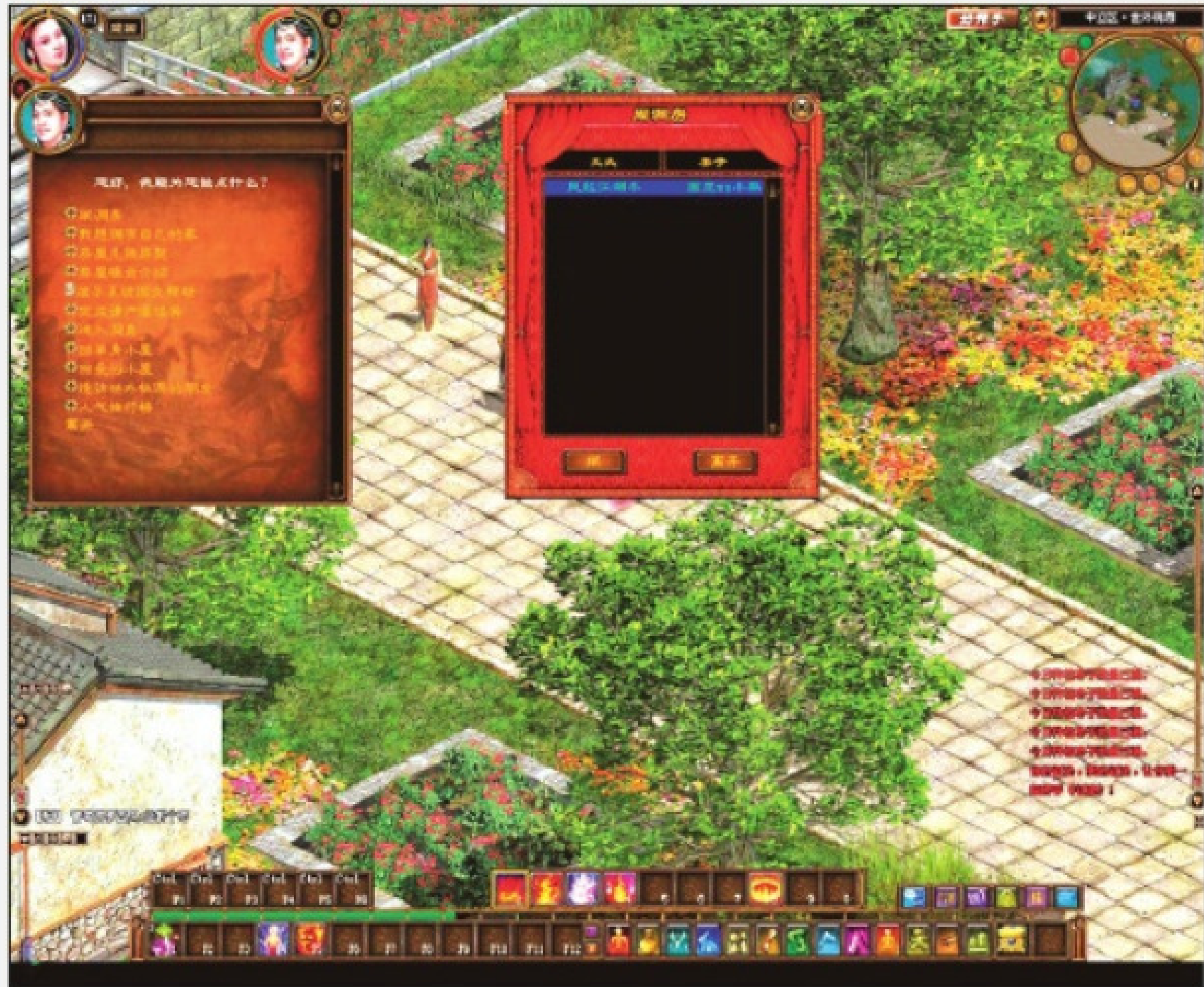
PS：上述任务由男性角色完成。


布置洞房


闹洞房现场

3.洞房花烛夜

完成洞房前准备工作后，当天21：30分～24：00间可开始洞房互动！


闹洞房入口

洞房前可通知夫妻好友前来祝福，这时种植的枣子就可以派上用场，夫妻进入洞房后。好友可通过世外桃源NPC公寓管理员处点击“闹洞房”选择想要前往的洞房即可参与互动！

洞房内侍女处也可用银子买枣子，也可使用在枣农处种植的枣子闹洞房，好友将枣子丢向婚床，丢得越多，洞房速度越快，同时可一定程度提高孩子属性。

洞房时系统还会随机向婚床上的夫妻提问，无厘头的答案会引起其他玩家遐想无限。

当洞房结束后，系统通知玩家怀孕结果“怀孕了”或者“一夜过去了，似乎什么也没有发生”。

4.怀孕期

提示洞房成功后，第二天（凌晨12：00后）女玩家进入怀孕状态，持续7天，期间可能会出现头


搞笑对话


洞房成功

晕、行动不便反应。

丈夫或妻子的家族成员通过可通过完成小任务获取解决负面状态的道具（鸡汤、酸梅）。采酸梅或偷鸡汤时记得不要被怪物发现哦。


孕期状态

鸡汤获取地点：龙岗山寨一层
酸梅获取地点：清源村


解除孕期状态


孕妇积分

怀孕期间妻子每天可在世外桃源NPC“阿婆”（144,222）处完成一个任务获取孕妇积分，孕妇积分将对孩子出生后实际数值产生影响。孕妇积分可在世外桃源NPC“徐郎中”处查询。


胎教先生

每天晚上19：00～21：00可在世外桃源NPC“胎教先生”处进行胎教。

5.生产

当怀孕7天后，系统提示产期已到，即将生产。

进入产房前丈夫需将产婆从世外桃源NPC“上古夫人”处接到世外桃源NPC“阿婆”处，需要至少2个玩家轮流拉产婆。


拉产婆

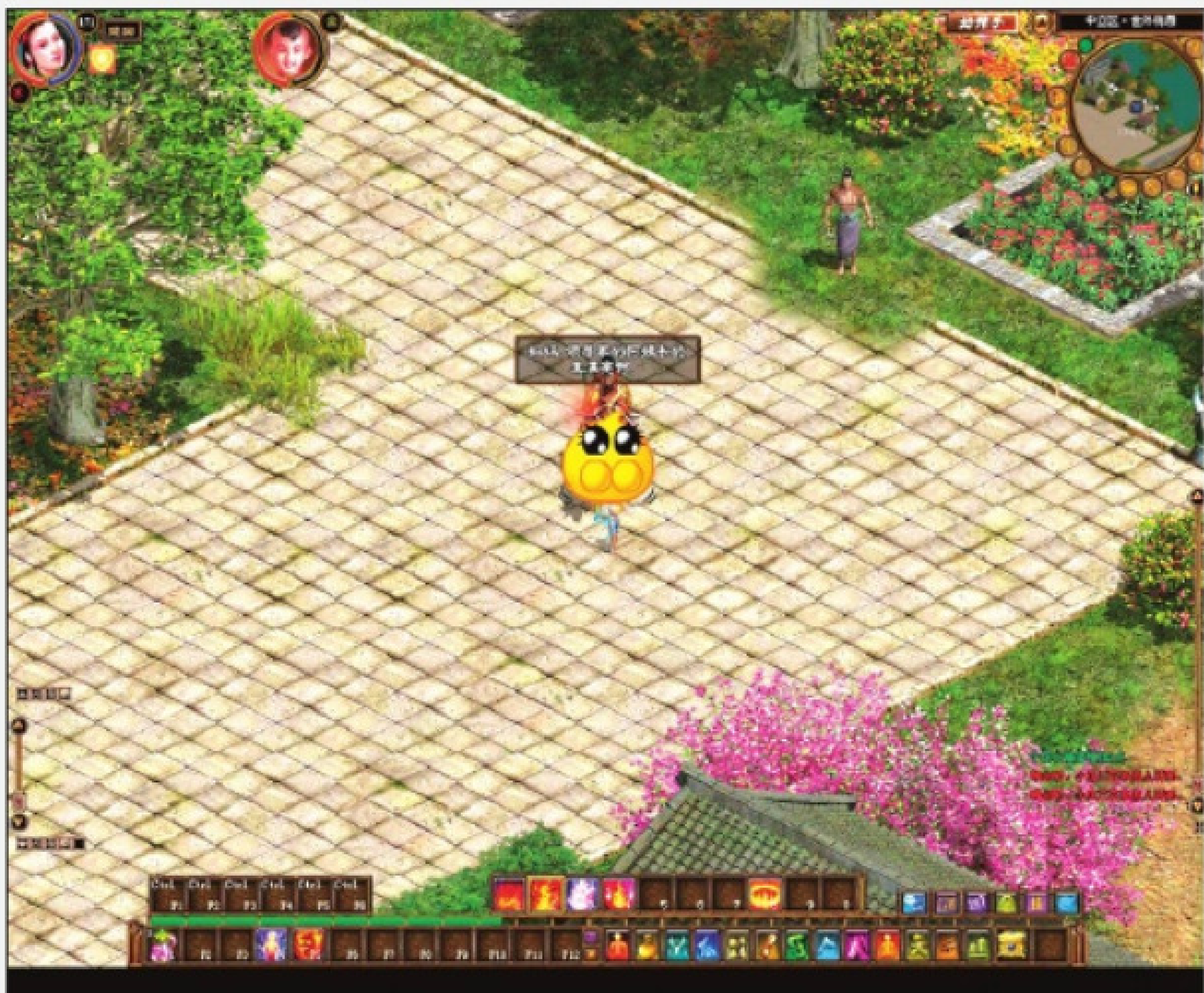
产婆请到后，妻子进入产房待产，此时夫妻好友会收到系统提示，进入产房进行祝福，受到的祝福越多，妻子生产速度越快。


好友祝福

6.婴儿期

孩子出生后进入婴儿期，每天父母可通过亲吻、抱一抱、打一下等方式提高宝宝属性，其他玩家对宝宝使用上述功能时也可提高宝宝属性，有孩子的玩家可以聚集在一起，互相嬉闹玩耍，增进玩家感情。


陪宝宝玩耍


我家宝宝会说话

还可以教婴儿说话，教会后可以通过宝宝把这句话说给对方听。

7.成长期

孩子出生5天后成长为幼儿，可在世外桃源NPC“桃园幼儿园园长”处报名上学。


幼儿园开学

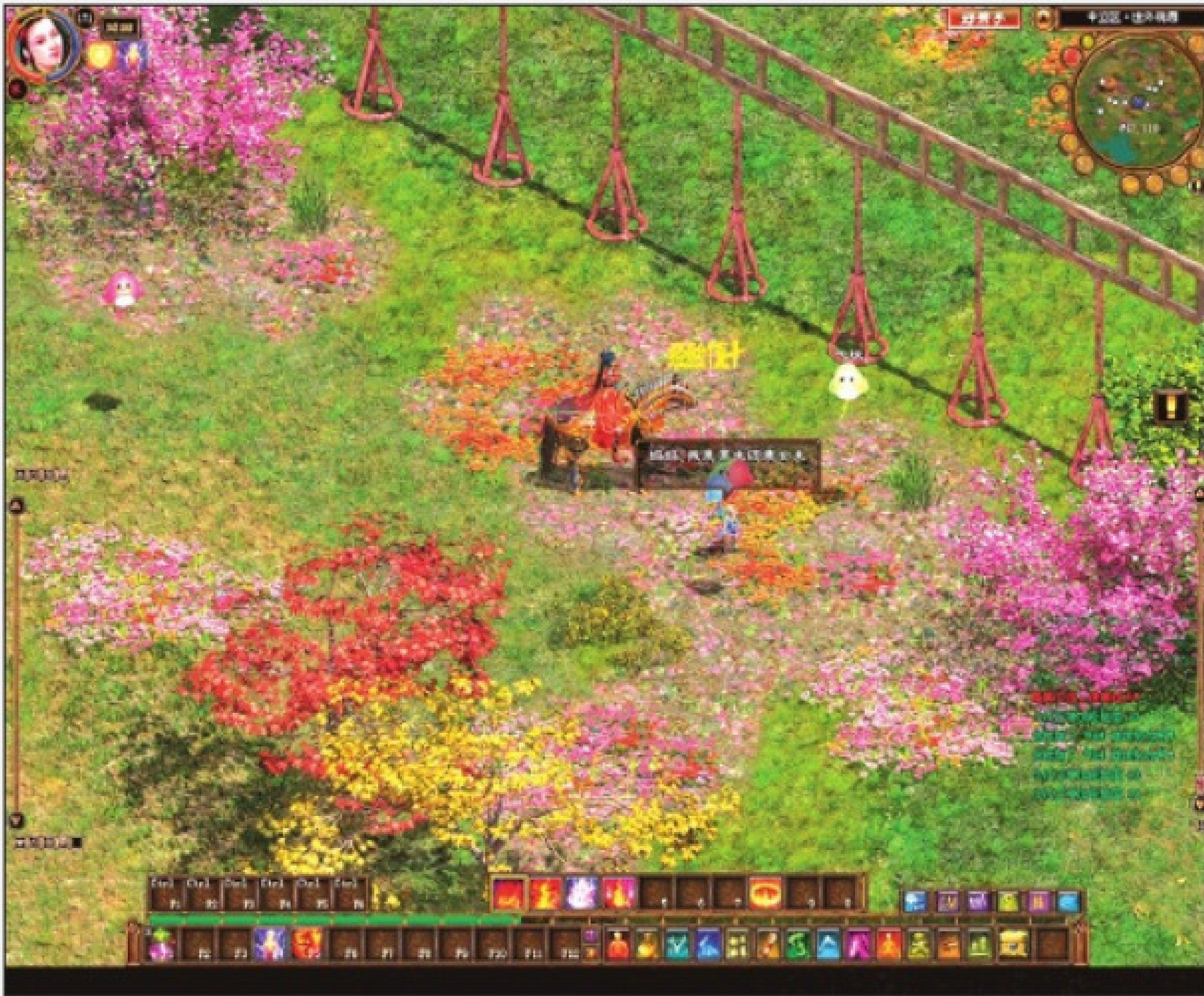
每天可在世外桃源NPC幼儿园老师处学习30分钟，获得较多经验。


游乐场玩耍

还可以在固定时间段（15：00～17：00，21：00～23：00）前往世外桃源NPC“游乐场管理员”购买入场券进入游乐场玩耍。

在游乐场中每收集齐3个不同颜色的气球后孩子会获得经验，可重复收集，站在游乐场中也可以获得少量经验。

当孩子完成幼儿园课程后，可依次送往小学、中学、大学，完成高等教育，直至成年。成年后将给父母带来众多帮助哦！


给宝宝抓气球


长跑任务

9.小贴士

进入幼儿期后，可送入学校进行学习，依次为“幼儿园”“小学”“高中”“大学”处学习，学习可获得经验。


家庭作业


教孩子说话


孩子属性

孩子获得的经验累积在经验池中，可通过道具“家庭作业”提取，“家庭作业”可通过日常任务获得。

孩子每天还可完成一次“长跑任务”：在世外桃源NPC“武术老师”处领取任务，跑到世外桃源NPC“大智和尚”处完成任务，有一定几率提高孩子体力值上限。孩子成长后每天帮父母完成任务时消耗体力值，体力值上限越高，可完成任务数量也就越多。

每天教孩子说话有一定次数，教会后孩子记住这句话，可通过“让孩子说话”的方式，由孩子对其他玩家说出，极大地增加了游戏趣味性。

点击“C键”可打开人物装备栏，点击下方“孩子”可打开孩子属性界面，包含孩子姓名、出生年月、学历、饥饱度、健康、心情、体力、属性值、技能等多种信息。饥饱度对孩子当前属性有一定影响，消耗体力可帮助父母直接完成任务，属性值代表孩子能力，技能代表孩子所掌握各项技能。

挖宝、攻城、掠夺，征途中一个都不能少

藏宝图

藏宝图功能是新资料片中新增加的一种玩法，玩家通过解密、探险，击杀凶猛的宝藏守护怪兽，最终可以得到丰厚的财富，流程如下：

1.通过游戏中击杀Boss、完成周游列国任务或其他活动可活动藏宝图未鉴定。



藏宝图

2.获得宝图后可在王城NPC“徐霞客”处鉴定，打开鉴定后的藏宝图可获得宝藏的详细地点。



寻找宝藏地点

3.按照藏宝图中所做标记前往正确地点，点击挖掘后将会发现宝箱。



宝藏中藏着什么呢

4.挖掘宝箱时有一定几率促发宝藏守护怪兽，击杀后可正常挖掘宝箱。



宝物盒

5.成功挖取后获得宝物盒，打开后即可获得丰厚宝物。

新资料片“地理大发现”攻略

《征途》最新资料片将中国古代众多名胜古迹收录其中，让玩家在游戏中就可以身临其境浏览祖国各地历史遗迹、自然景观、珍稀物种、风俗、特殊天气等众多风景。紧密结合最新“城池、郡县”系统，让玩家足不出户即可领略祖国的大好河山！

在游戏内可获得“探索的地图(未鉴定)”，前往“徐霞客”处鉴定后就可以进行地理发现。就是这么简单，就是这么有趣！



获得未鉴定的探索地图

“游戏中有多种多样的方式可以获得探索地图”

“无需任何手续费，徐霞客立刻帮你指点迷津。他就在王城摆摊区等待着各位‘驴友’。”



找徐霞客鉴定



鉴定后前往目的地

“知道确切地点后，准备领略祖国的大好河山吧”



点击右键发现名胜古迹

“当当当当~发现名胜古迹啦，同时还有经验获得。”



名胜古迹介绍

“咦？既然现在城里没人，不如顺手‘收割’点成熟的资源，好为帮会、家族做贡献！”

“回城后看看名胜古迹的介绍。噢，原来这个名胜古迹的历史是这样。”



还要再接再厉

“呀呀，还有很多风土人情没有接触过，需要再接再厉呀！”



兑换丰厚奖励

“咦，四大书院、四大名楼别人都去过了！我怎能落后？努力努力！争取早日完成探寻名胜古迹的愿望，还能回去找‘徐霞客’兑换集锦发现物，以及丰厚奖励呢。”

“地理大发现”系统紧密结合最新资料片“城池、郡县”特色玩法，在访问祖国大好河山、领略各地风土人情的同时，在城池中还可“顺手牵羊”帮助别人收割成熟的资源。准备完成“地理大发现”任务时建议与最新日常任务“周游列国”一起完成，相同的地方不用去两次，简单便捷！

《征途》最新资料片新增“藏宝图”功能，散落在世界各地的宝物等待你的探索！既然要出国寻宝，不如约上三五好友一道探宝，更加安全！顺便将“周游列国”一起完成，甚至还能探索“地理大发现”，偶尔还能“顺手”牵回点资源，真是“一举五得”！

新资料片之攻城战攻略

《征途》新资料片之“攻城略地”系统真实再现古代城池、郡县争夺场面，即将展开《征途》有史以来最波澜广阔的战争画卷！

“夺城战”正是“攻城略地”系统中攻占城池、种植资源、掠夺资源、神台建设、地理大发现等众多玩法之根本，以帮会为团体发起攻城战夺取城池，占领城池后尽可享受所占城池带来的无尽财富！在游戏中需以下步骤，即可占领一座梦寐以求的城池：



申请攻城战

“在王城NPC‘城县战争管理员’处可发起攻城战。”



选择攻击城池

“帮会会长点击‘申请攻城战’后可在地图上选择期望攻击的城池。右侧信息栏显示该城所属帮会名称、所属帮会会长名称、城池等级、城池产出资源、发展潜力、所属帮会占领城池列表等一系列信息。”

“攻城时，各帮会成员从‘城县战管理员’处点击‘进入攻城战场’进入夺城战攻城战场。”


攻城时选择攻城点


帮会战开始

“攻城战每周一、三、五、18点前可以申请，当天19：30分开启攻城战。”


占领卫兵

“进入攻城战场后，攻方需首先占领‘太守府卫兵’，占领后才可攻击太守府进行攻城战斗。”


攻打太守府

“请各位帮会成员努力！”

“当太守府血量低于70%、50%、30%时，系统将用黄字公告提示防守方帮会成员参与防守战。”


情况危急！


成功夺城

“当在攻城战开始后30分钟内成功击败‘太守府’后即可攻城成功，获得该城池控制权及资源产量。超过30分钟未击败‘太守府’则攻城战失败。”


进入所占城池

“各帮会成员均可从王城NPC‘帮会管理员处’进入帮会所占城池进行资源种植等一系列城池相关玩法。”

“城池、县衙”紧密结合新资料片众多新玩法：“周游列国”、“奇迹建设”、“地理大发现”、“资源种植”、“资源掠夺”等，以上玩法均需通过进入城池或郡县才可完成，尽快掌握各城池、郡县所在地是玩家当务之急！

帮会会长每日可从城池中收取固定税金，并且享受“城主状态加成”，攻占城池越多则加成越高！并且可以定制个性化帮会徽章，彰显帮会个性与实力！帮会中各成员可在该城池地图“大农令”处进行资源种植任务，收获野生资源供帮会发展！尽请期待！

新资料片之夺县战攻略

《征途》新资料片之“攻城略地”系统真实再现古代城池、郡县争夺场面，即将展开《征途》有史以来最波兰广阔的战争画卷！

新资料片彻底改革以往世界观，新资料片新增53座城池、265郡县供帮会、家族占领，占领后可获得珍稀资源供城池发展，家族占领郡县后可为城池发展提供更多资源。



申请夺县战

“在王城NPC‘城县战管理员’处可申请夺县战、进入夺县战战场。”

“每周二、四、六18点前族长可申请夺县战，当日19：30分夺县战开始。。”

“右侧信息区显示选择县所属家族、家族族长名称、郡县等级、产出资源、发展潜力等信息。”


占领县衙卫兵

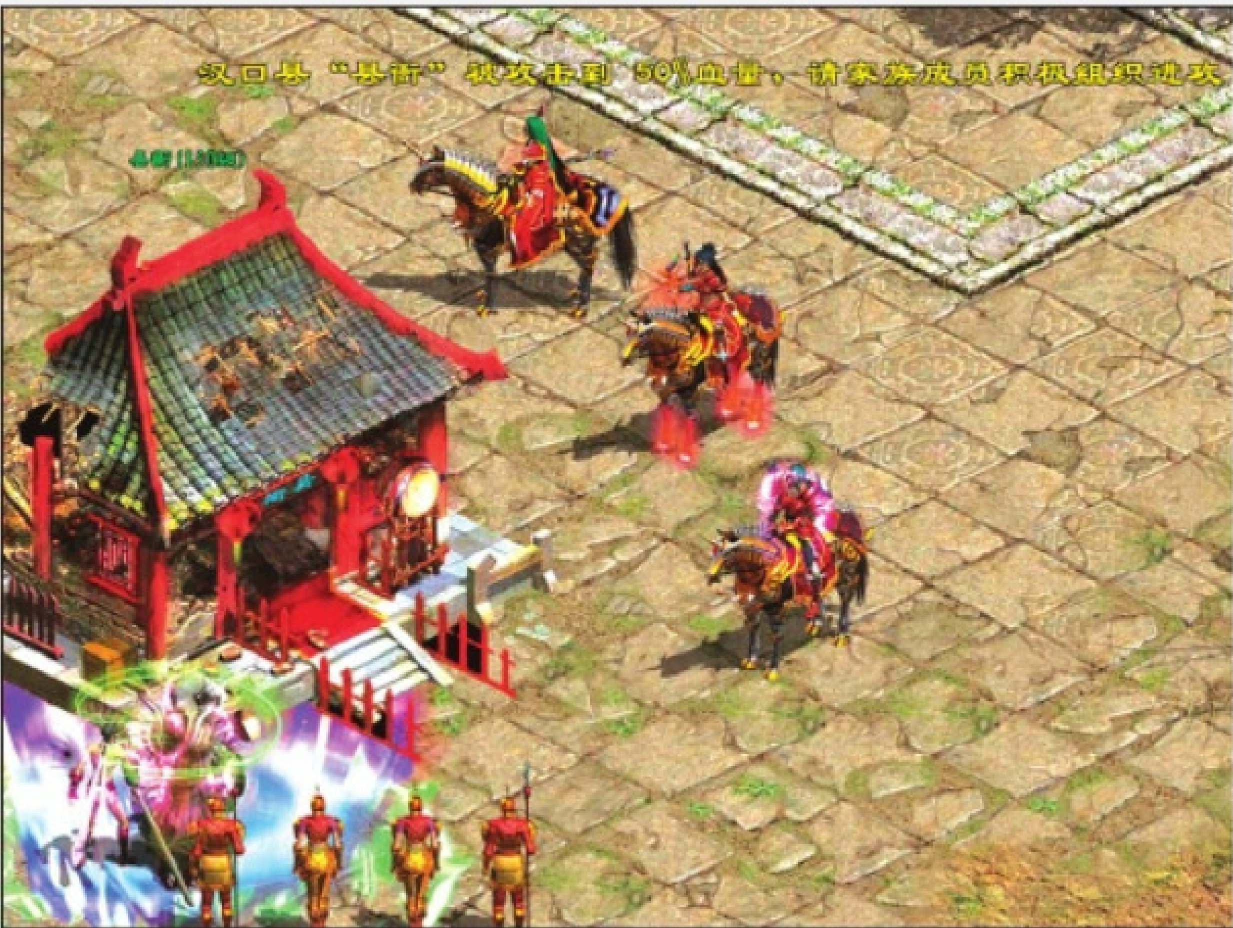
“当夺县战开始后，攻击方需首先占领县衙卫兵，才可对县衙造

成伤害。”



为了家族的荣耀

“各位家族成员！努力吧！”



加油加油

“当县衙剩余70%、50%、30%血量时，系统提示提示攻、守双方积极参与夺县战。”



获得胜利

“夺县战开始后30分钟内击败‘县衙’则可获得夺县战胜利！”



所属县信息

“占领该县后从‘家族管理员’处可进入所属郡县，点击县衙查看当前郡县基本信息、收取税收、增加繁荣图、领取资源。”



观察县概况

“可查看本县目前星级、产出资源、繁荣度、潜力、资源产量信息。”

夺县战为“攻城略地”系统之根本，可为帮会所占城池发展提供更多资源。“城池、郡县”改革紧密结合新资料片众多新玩法：“周游列国”、“地理大发现”、“资源种植”、“资源掠夺”等，以上玩法均需通过进入城池或郡县才可完成，尽快掌握各城池、郡县所在地是玩家当务之急！

家族占领郡县后，家族族长可以每日提取税收，各家族成员可以领取产出资源，将收集到的资源在家族地图NPC“资源收集员”处提交。

周游列国

《征途》最新资料片新增“周游列国”日常任务，在王城“孔圣人”处领取任务，按要求访问目标

NPC后，回到“孔圣人”处即可完成任务获得经验！


获得任务

任务每10次为一轮，每完成一轮可获得奖励丰厚的“孔圣人的礼物”。第一、二轮为双倍经验，第三、四轮为1.5倍经验，第五轮时为正常经验，从第五轮后经验衰减并不再获得道具奖励，请各位玩家注意！


查看任务地点


完成任务


完成10次任务

该任务简单方便，紧密结合最新“攻城略地”系统，使大家尽快上手城池、郡县位置掌握最新世界观。


获得孔圣人的礼物

打开“孔圣人的礼物”将获得丰厚的奖励。

资源掠夺

物产资源是为《征途》新资料片“攻城略地”系统城池、郡县发展、神台建设等必不可少条件之一。拥有的资源越多，城池、郡县发展、神台建设将会更加便利，资源除了在城池NPC“大农令”处种植获得外，还可通过前往其他城池掠夺获得。


我悄悄偷

世界地图被分成53座城池，分布在不同的国家中，通过他们进入到城池后即可开始掠夺。


这个守卫不强力嘛

资源种植

占领地资源种植乃新资料片“攻城略地”系统中相当重要的一环，丰厚的资源有利于占领地更快的发展，帮会占领城池后可在所占城池NPC“大农令”处进行资源种植：开采金属、植树造林、种植食物。


资源种植


成熟时间



本城可收获资源

三种种植方式分别对应3种资源，城池所产资源与所属国家有关，点击“Y键”“显示城”“显示资源”后可获得资源分布详细信息。

进入所占城池后，点击NPC“大农令”进行资源种植，可查询当前城池成熟资源收获时间，也可以采集城池中野生资源。

MAGIC The Gathering® 万智牌®

核心系列 2010

简体中文新手入门包同时上市

从基础系列开始

这是你选择进入的最好机会

独具特色的

经典生物种族

50% 的全新卡牌

鹏洛客英雄再临

漫长的暑假玩什么？

炎炎夏日，三五好友相约去体会一下扮演一个拥有强大法力的法术师鹏洛客，可以在不同时空穿梭旅行，使用法术咒语击败对手。

万智牌就是这样一种角色扮演游戏。在我公司官网上

www.reachingcards.com

查询离你最近的牌店。走进牌店，热情的店主不但会免费教会你怎么玩万智牌，而且还会送给你一副组好的万智牌套牌，让你马上可以体会到万智牌乐趣！

你还会在店内收获万智牌精美礼品一份。

如果你登记成为新会员，并且参加满 5 场比赛，那么到我们官网上注册登记，你将会收到我公司为你准备的价值 70 元的 3 包万智牌产品补充包。

益智 时尚 健康

风靡全球

深受年轻人喜爱的娱乐

游戏 步骤

1 洗牌 首先把自己的套牌洗匀，尽量让所有的牌都充分乱数化。

2 先手，后手 双方准备好后，就需要以掷骰子、猜拳等方法决定谁先手。

3 抓取手牌 双方从自己的套牌上按顺序抓七张卡牌，抓牌时不要让对方看见。

4 游戏开始 由先手一方开始自己的回合，完成后，后手一方开始自己的回合。

A 开始阶段

首先将所有已横置的牌重置，并从牌库顶抓一张牌。（注意：先手一方在第一回合不能抓牌）

B 第一次行动阶段

只要有足够的【法术力】，便可以任意使用咒语（如【生物】【法术】等）。

此外，每回合可以放一张地牌进场，以便增加自己的法术力资源。

C 战斗阶段

当生物陆续进场的下个回合后，你便可以选择用多少只生物进行攻击，只要将生物牌横置，便代表攻击。接着对手要决定用哪一些生物作出阻挡，而横置了的生物是不能进行阻挡的。没有受到阻挡的生物，即可对对手造成伤害。若生物受到阻挡，双方会结算伤害，这时玩家需要计算双方生物牌的攻击力及防御力，假如进攻生物的攻击力大于或等于防守生物防御力”则防守生物进入坟墓场。而如果防守生物的攻击力也大于或等于进攻生物的防御力，则进攻生物也进入坟墓场。

D 第二次行动阶段

与第一次行动阶段相同。如之前已放置了地牌进场，这时便不能再放置地牌。如果你还有法术力可以用，则你可以继续施放其他咒语，比如放生物进场或者使用法术牌。

E 回合结束

若任何一方手牌超过七张，就必须要弃牌直至剩余七张为止。伤害结算后进入对手回合。

5 终极胜利

只要将对手的生命减至 0，或者对手牌库中无牌再抓，你便获得了胜利。

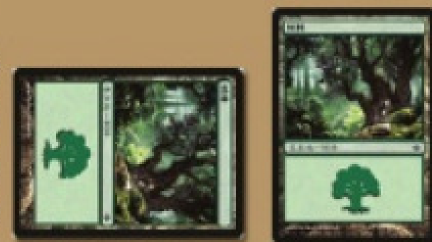
除地牌外，当你使用其他卡牌时，是需要相关的【法术力】，而【法术力】是由【地牌】产生。【地牌】分五大类，各有不同的颜色。假如你想召唤一张生物牌进场，其所需召唤费用为 ② (红)，便代表你需要横置一张 (红)【山脉地牌】及 2 张任意颜色的地牌。



平原 海岛 沼泽 山脉 树林

【横置】、【重置】

所谓横置，就是指将卡牌向横摆放的意思，是游戏内的一个基本术语。横置了的卡牌代表已经使用。由于已耗尽了能量，故此只能在重置（即将 卡牌直放）才能再度使用。



双方的攻击力都大于或者是等于对方的防御力，此时双方彼此被消灭，同时回坟墓场。



双倍结晶——为等级插上飞翔的翅膀！



那天我和一个同级的GG挂在国王谷砍怪，我们本来是同时升级到55级的，可我刚练到55级50%，他居然升级到56级了，我很奇怪，难道他和GM有关系，给他调了等级吗？可是我敢确定GM没有这么大胆，我百思不得其解，那个GG笑着说："傻瓜，我用双倍了啊。"

他拉着我的小手去看他的状态，果然在他的人物下边，我看到了一个双倍的状态，于是我缠着他："这个东西哪来的，我也要买。"他皱了皱眉，这个吗，这个吗，还真买不到……于是我缠着他问双倍经验石的故事，他告诉我双倍经验石又名双倍结晶，是玩家在游戏中通过打怪，任务获得的，有的双倍经验石可以交易，有的则直接绑定，具体的来源有以下几种：

一、宝箱赠送。

每个激活VIP卡的玩家进入游戏时都将获得一个新手宝箱，在不同的等级开启宝箱会获得各种道具的奖励，双倍经验石就是奖励之一，不过宝箱里获得的经验石不能交易的，只能玩家独享。

二、主、支线任务获得。

完成神鬼传奇的主、支线任务有几率获得双倍经验石，这样的结晶同样不能交易。

赠送双倍结晶的任务有很多，比如45级的支线任务大西洋的宝藏、65级的支线任务离别的礼物等等。

三、日常活动获得

在日常活动中，玩家除了可以获得大量的历练值，还可以获得诸如双倍结晶这样的神秘道具，但不是所有的活动都可以获得双倍经验石的，比较常见的赠送双倍的日常活动主要有以下几种：

试炼洞窟：每天20：00开放，每个玩家每天只能参加一次，每次30分钟，活动结束后，玩家将会随机获得双倍经验石。

魔法学院的考验：这是一个非常赚钱的活动，每天一次，每次20环，幸运的玩家会接到系统赠送的第21环任务，完成后将获得一个双倍经验石。

黑暗侵袭：每天可以做三次，每次10环，做完后将获得一个双倍经验石。



买电脑到苏宁：集齐"买电脑到苏宁"这几个字，在苏宁大使处可以换取双倍。如果人品爆发，还可以换取苏宁宝宝，玩家可以通过完成每日5次的苏宁任务来获得这几个字，当然这几个字的获得概率也是随机的，苏宁两个字比较稀有，有毅力的玩家可以每天坚持做，相信假以时日，你一定可以换取到双倍经验石。

刘谦的魔法盒：等级到达45级的玩家，每天可以到亚特兰蒂斯与NPC刘谦进行对话，将角色变换为一种特殊形态，然后参与特定的系统活动，比如变身摇滚兔参加勇气和智慧的试练、变身水人参加魔法学院的考验，就会获得刘谦的魔法盒一个，开启魔法盒后将有随机获得双倍结晶、金钱或者宝石合成符等物品。

四、系统赠送

每周日，游戏系统都会赠送给玩家300分钟的双倍经验时间，这个双倍经验时间是不能累积的，如果玩家在更新前没有消耗完，系统将重新刷新双倍时间。

五、主线积分兑换

玩家完成主线任务，除了获得经验和金币的奖励还可以获得主线积分。利用主线积分，玩家可以在亚特兰蒂斯仓库旁边的NPC那塔沙处兑换双倍结晶。所以完成主线任务是非常必要的，玩家还是在刷怪的过程中顺便把主线任务做一下吧，双倍全靠它了。

六、公会资金兑换

加入公会的玩家可以享受很多公会特有的福利，双倍结晶就是其中之一。对于每个公会成员来说，完成公会任务每天将获得20点的公会贡献，每100点公会贡献即可在公会专用NPC处兑换一个1小时双倍结晶！当然除了双倍结晶，帅气的各色披风也是用公会贡献换取的，既能为公会做贡献又能得到实惠，你还不赶紧找个公会去做任务！



七、各种临时的线上活动

《神鬼传奇》的世界中，会不定期的出现一些临时的线上活动，这些活动，或是回答问题，或是进行一次全民的大冒险，只要玩家时刻关注着这些活动，都将有几率获得双倍经验结晶。

说了这么多，你一定知道怎么去获取双倍经验石了吧，那么，赶紧行动吧，找到自己的双倍经验石，给自己的等级插上飞翔的翅膀，相信几个小时之后，你又可以和GG平起平坐了。P

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《神鬼传奇》信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

成吉思汗

《成吉思汗》防骗手册

首先，我对在游戏中被骗的兄弟表示深切的同情！

大家都知道，无论什么游戏都有骗子的存在，这个和游戏本身没有关系。从第一个游戏万王之王的骗月卡，到中期奇迹Mu里的骗祝福，WoW金团里的骗蛋刀，骗子们为了利益是无所不在的。小心看好自己的虚拟财产，在现实和虚拟世界是通用的。

在这个游戏中，我发现了很多的骗子，有的技术高超有的骗术低劣，为了不让大家的经济和心理受伤害，在这里我将我遇见的骗子的骗术归类一下，希望能对大家有些帮助。

混淆试听

这个在游戏中是很常见的，很遗憾的是有很多朋友仍然深受其害。对于这类骗子，我们举个宝箱物品为例。大家都知道，宝箱物品是本王国的任务物品，完全没有必要到大都来摆摊，所以你在大都买这类物品千万小心了。宝箱的任务物品一直大概都是1L左右，他们往往标价888、900文什么的，的确在他们贩卖的物品中有900文的，但是其中往往夹杂的有900L的，如果你大意了，那么你肯定被骗。其实，本来就不贵的物品，大家何苦贪图便宜几文钱被骗呢！



还有一类骗子是在和你交易中产生的，以坐骑交易多见。大家都知道，交易坐骑不像其他的那么多交易格能看见，只有一个交易格。骗子先和你谈好什么价格交易什么坐骑，还会把坐骑的图发给你看的。但是在交易的时候却用同类的其他坐骑和你交易，如果你抱着先就看了的心态不再仔细看的话，你又中”奖”了！





广而告之

大家看见，游戏中总有人说什么登陆什么网站可以得到什么什么的。你千万不要去试，这样的网站一般都有木马，而且全是骗人的。天下没有不付出就有的回报，贪图这样的便宜的朋友先要想想“凭什么”？还有在摆摊的留言上你经常能看见许多非法网站的留言，这类网站同上面一样千万不可以登录，小则让你游戏经济损失，大则让你电脑中病毒。真的想看还是看碟片安全！

一般路过王国中心广场的朋友都能看见，不管是哪个国家中，有个人在大喊游戏币代练之类的话，这样的人你相信吗？相信他的话你要有被骗的觉悟。

欲擒故纵

可能大家不明白这是什么对不对？我告诉你，这样的人在游戏中大有人在。往往有这样的人，而且可能还是你游戏中的好友，先和你套近乎聊熟悉了，头一天向你借这样借那样，等第二天上线时告诉你他的游戏账号被盗了，什么昨天就没有上之类的。是不是真的被盗号了？天知道！其实盗号的还是没有想象中的那么多。

现在游戏里全出银卡不再是现银了，很多人就以银卡换现银。比如你要打2级坐骑技能，他给你说什么大号保证，你把坐骑给他，他帮你升级了技能，你再给他好多的现银什么的。对于这样的交易你小心了，什么叫大号保证？一个游戏角色能保证什么。小心他拿了你的坐骑就不再还你或者还你个坐骑，其实一天把刷钱的FB和活动做了就有200多L，何必去冒这风险，赌骗子的人品？除非你疯了。P

清凉一夏，谁是主角？——记《梦想世界》暑期活动"西瓜大作战"

酷热的夏天终于到了，随之而来的是长达两个月的漫漫暑期，《梦想世界》因时制宜，推出了一系列的暑期活动：龟兔大赛跑、昆虫总动员、西瓜大作战……这么多的活动中，"西瓜大作战"因其推陈出新，创意新奇，极具趣味而得到了无数人的推崇。当一个个又大又甜的西瓜在我们的手中诞生时，一股前所未有的清凉感受自然而然地在我们的唇齿间绵延，哪怕你此刻是大汗淋漓也抵挡不住收获的喜悦所带来的种种乐趣。人们争先恐慌后地向活动的唯一地点"天水平原"涌去，一片人声鼎沸的喜气洋洋的景象在此延伸开来。从此，"天水平原"不再寂寞！



一、活动的条件要求

1.活动时间：6月25日至8月20日，将近两个月的活动时间，足够我们过上一把瘾了。



2.活动地点：王婆，天水平原（114，56）

3.活动要求：等级≥30级，需5人组队，每人一天只能种植三次，此活动在等级上可以说适合于新手、老玩家所有人群，低级玩家不用再对着传闻叹而止步了。

二、活动玩法

第一，活动过程

组满5人的队伍在天水平原帮助王婆种植西瓜，当西瓜成熟时还需要打败前来偷抢西瓜的"大胃王"，如果不能成功保护西瓜则本次种植的西瓜会给抢走，任务会失败。当然，要想种出一个又大又甜的西瓜并不是轻而易举的事，首先要了解西瓜的成长过程。一个西瓜幼苗通过吸取阳光、水分、肥料，方能开花，而且，西瓜幼苗是不能暴晒的，所以需要躲在树荫底下，然后还要经过小蜜蜂的辛勤劳作，才能成长为小西瓜，最后瓜熟蒂落。此外，西瓜幼苗整个成长过程中，还会出现蚜虫、杂草，如果处理不善或是阳光，水分、肥料供给不足，还会出现病枝，最要命的是，嗜瓜如命的西瓜太郎频频出现，伺机破坏，如果不及时清理此些西瓜之害，那么西瓜幼苗将会夭折，任务也会以失败告吹。当西瓜终于结果，我们还不能掉以轻心，因为这个时候，臭名昭著的西瓜贼"大胃王"闻风而至企图偷抢西瓜，从而掀开了一场保护西瓜的生死之搏。大胃王武功奇高，并且会召唤怪物，其麾下的红孩儿、洋娃娃，童子军，英勇善战，如果方法不当，你将会全军覆灭，导致任务失败。只有将西瓜幼苗栽培结果，并成功打败大胃王，任务方能圆满成功。





第二，活动心得

1、组队的队员等级差距不宜过大。

2、在栽培西瓜幼苗的时候，第一回合全体防御，第二回合开始，各自指挥攻击病枝、蚜虫、杂草、西瓜太郎。一般来说，SS需要人+宠物才能打掉一个怪物，ZS以及FS一个高攻招式就能打掉一个怪物，具体视情况而论。栽培过程中所出现的阳光、树荫、肥料、甘露、小蜜蜂切忌攻击之，要是不慎打飞将会影响西瓜幼苗的成长，甚至会导致西瓜幼苗死亡。最好全部带攻击型宠物，阵型最好为天阵。

3、歼灭大胃王的时候，因为大胃王会召唤小怪，所以先杀大胃王，可群可单，歼灭大胃王后再逐一攻击小怪。队伍素质如果过硬，可开天阵，不然，建议开防阵。由于此关的怪物攻击不凡，队伍中最好能配备一名医生，这样整个过程就万无一失了。



三、活动奖励

在西瓜幼苗成功栽培出果实或是成功打败大胃王的时候，均有经验、战斗抵用金、活动积分的奖励，同时，还有机率获得飞行旗补充包、聪灵果、高级兽诀、60级装备分解石等道具的奖励。活动的积分可换取期限为一周的特殊称谓，也可以为召唤兽换取寿命。此外，每周种西瓜所获积分最高的20名玩家还将获得惊喜大奖！

总结

总而言之，"西瓜大作战"活动围绕着西瓜幼苗的成长、收获一一展开，任务的成败取决于队员的默契配合以及队伍的综合素质，而且此活动所刷的怪物造型活动可爱，非常养眼，活动的奖励也极其丰厚，实在不容错过。"西瓜大作战"的推出，无异于一阵及时雨，给我们的酷热的夏天注入了一股清凉的风，这个夏天，不再炎热！"西瓜大作战"活动，你体验了吗？掏不尽的欢乐，尽在梦想世界！



海战传奇

海战传奇，传奇的海战

首先非常高兴有机会参与《海战传奇》的一次封测，我是游戏中的“织田信长”，今天想和大家一起分享一下我初次体验《海战传奇》的感受。

在一个炎热的下午，忙完了工作风风火火赶回家，不是为了追什么连续剧、也不是赶着陪女朋友去逛街，而是因为有一款令我魂牵梦绕的游戏大作即将开放封闭测试，这款游戏就是《海战传奇》。

下载客户端，熟练地安装完成后迫不及待的点击进入游戏。《海战传奇》由九阔天下（北京）科技有限公司自主研发，九合天下（北京）科技有限公司代理运营，所以游戏的账号只要用“九合天下”旗下“中华军事游戏网”的平台账号就可以轻松进入。

敲击用户名和密码顺利的进入游戏，首先进入的界面是角色创建界面，要设定角色的昵称、国籍、性别和体形、脸型。这里需要说明的是游戏设计了A国、P国、E国和G国，目前开放的只有A国和P国。我选择了P国国籍，键入昵称“织田信长”进入游戏。

很快黑色的背景下白色的大字像打字机打的一样，随着清脆滴滴的敲击声一排排显现在屏幕上。根据字幕的提示我要驾驶战舰截击一支A国舰队，看着成群结队的敌舰不由得手痒痒，根据提示驾驶战舰前进，手忙脚乱地调整炮口向敌舰开炮。刚开始我的炮弹打在敌舰的周围，不是远了就是近了，总也打不中。之后调整了瞄准镜的瞄准点，把炮口对准敌舰水线部位，一轮齐射过后“轰”的一声，敌舰被命中数弹，红色的数字从冒着黑烟的敌舰上跳出。这一下点燃了我的兴趣，我开着战舰与敌舰平行炮击，每每看到红色的伤害字体从敌舰舰体上跳出后都有一种杀之而后快的兴奋。在新手提示的指引下我又学会了放鱼雷，侧舷一排鱼雷放了出去，看着鱼雷在海面上划过长长的白色航迹，渐渐的从瞄准镜上消失，不一会轰的一声，远处一条敌舰中了我放的鱼雷，巨大的水花像喷泉一样喷射到几层楼高，敌舰慢慢倾覆，舰体大量进水随后沉没。我则带着胜利者的喜悦心情完成了第一个新手任务。

第一次接触《海战传奇》的战斗系统，给我的感觉是《海战传奇》战斗系统很简单、易上手。基本上玩过CS的玩家，特别是喜爱使用狙击枪的玩家上手《海战传奇》很容易。即使没有玩过CS，玩过其他网络游戏的玩家熟悉这款游戏也没有太大难度。





从新手任务出来会出现在港口里，到街道边的新手指导员（我这么叫她）领取下一步的作战任务。新手指导员是一名女性角色的军人，她给我布置的任务是到“闪电房”进行战斗。大致找了下，原来“闪电房”就在底部一串主按钮的靠前位置，选择起来很方便。按照指引我进入了“闪电房”与其他玩家一起进入等待界面。

随着等待时间结束，战斗开始。在这次“闪电房”里我驾驶的是一条DD级别战舰，刚开始新手任务时是一条CL战舰。（DD为驱逐舰缩写、CL为轻巡洋舰缩写）驾驶战舰冲向敌舰群。因为上次已经尝到了使用鱼雷的甜头，这次冲向敌舰群后，侧向旋转把鱼雷沿着敌舰群航行方向的前方发射。几道白色的水下幽灵向敌舰群扑去。发射鱼雷后我加速冲向敌舰，看见一条落单的敌舰就猛扑过去。DD级别的战舰航速很快，而且P国战舰舰身小巧规避能力较强，仗着这些优势我冲向敌舰，与敌舰在近距离展开炮战。

与我交战的敌舰应该是个A国初级DD，舰体较高，迎弹面积较大，我操纵战舰划着S型机动，炮门瞄向它舰艄部，“砰、砰、砰”主炮猛烈开火。火光冲天，敌舰多处中弹。不一会远处又传来巨大的爆炸声，敌舰群中一条战舰侧舷激起了巨大的水花，我知道那是我的鱼雷命中了敌舰，果然信息提示我击沉了一条敌舰。兴奋之余与眼前的敌舰作战已经进入白热化，双方受伤都较重，我们互相近距离发射的鱼雷都被对方躲开，现在只能抛开投机取巧用舰炮一炮一炮将敌舰送入海底。又是一个小角度转向，我扭过了敌舰又一轮齐射，一轮重炮将敌舰打成停船状态。《海战传奇》里对战斗的刻画很细致，战舰被重伤成停船状态后，舰体会有显著的下沉，只有甲板、炮门、舰桥、桅杆还露出水面，舰体会沉没在水线以下。

一轮齐射击沉对手，我也变得伤痕累累，挣扎了一阵后被其他敌舰鱼雷击沉。

回到港口找到新手指导员，还了任务，提示我去司令部找司令领取新的任务。骑上了先前做任务送给我的摩托，围着港口细细的品味一番。沿路对路边建筑酒屋、船厂、海军学院、拍卖行、百货商店、军用商店、海军医院。之后是司令部等一一寻味了一遍，对游戏中NPC的位置也有了大致了解，尤其看到船厂里正在建造的战舰不禁向往。可以看出游戏的开发团队设计了丰富的内容，但是现在的版本中可以在港口中做的事情还很少，相信以后会更加完善。

《海战传奇》在游戏模式上与目前市面上众多的RPG类型游戏有所不同，它独具特色，给广大的玩家们带来另一股清新的空气，绝对值得一试。最后希望《海战传奇》可以缔造传奇，走向辉煌！在网络游戏世界里为国人网游打出一片天地来。P

花样玩点助你飞升做仙侠——《开心》完整版玩点体验

前言——飞升成仙领略全新升级玩法

花花世界飞升成仙全面开启，火爆的线上战斗体验，精彩的三界法术比拼，《开心》带你体验最精彩的仙侠世界。创新玩点不断推出，各项游戏功能全面升级，游戏完整版暑期公测，为你打造开心假期计划。

花样百变的超萌造型，丰富多样的游戏PK战斗，各类精彩的游戏玩点一同交织成乐趣十足的花花世界。玩家不仅可以在这里体验到养宠、战斗、交友等各方面的精彩玩点，同时，独特的飞升成仙、“三界修真”任务更平添了游戏的挑战内容。飞升做仙侠，拥有最完整的开心体验，成为了众多玩家新的游戏体验。

随着玩点的不断推陈出新，《开心》的各项游戏设定在不断的完善和丰富。与伦比的Q版视觉、前所未有的宠物养成、内外双修的战斗系统、叱咤三界的剧情任务……升级玩点新鲜出炉，游戏用百变精彩的激情诠释花花世界永恒不变的“开心”主题。

无与伦比的Q版视觉

游戏画风延续Q版的可爱活泼，大胆地融进中国风式的古典色彩，以及充满现代感的各种时尚元素，展现在玩家面前的是灵动飘逸的2.5D动态场景，生动逼真的3D人物、满屏光影绚烂的3D战斗等细节，令游戏在Q版视觉上更加出色。并且，春夏秋冬、日升月落、阴晴冷暖、小桥流水……各种场景设计一样都不少，带给你身临其境的惬意享受。

前所未有的宠物养成

宠物系统是《开心》游戏的重头戏，造型各异的幻兽宝宝分为原生宠、官宠、PK宠三类型。原生宠是游戏中五大门派的专属宠物，可对其进行造型上的DIY。官宠则是将一些具有超强本领的宠物任命不同官职，为你带来各种附加好处。而PK宠，是任何一只幻兽宝宝都能担当，关键看你如何栽培，它的星级、技能、各项属性都是日后评定极品的关键。

内外双修的战斗系统

以智取胜、剑走偏锋……高手对决的巅峰场面，在花花世界同样大行其道。《开心》遵循千年修真传统，讲究内外双修的养成，即人物、元婴的双向修行。当然人物进行打怪升级时，元婴同样分享战斗经验。元婴的用处不但是日后飞升成仙的关键之一，还能穿上全身装备代替不幸阵亡的人物出征施展门派技能，让你享受更多有趣的3D回合制战斗。

叱咤三界的剧情任务

任务是《开心》特色玩法之一，丰富的剧情任务不但串联起游戏的框架结构，还是玩家获得大量升级经验、游戏装备、金钱奖励等物品的重要途径。《开心》任务划分为新手任务、修真主支线任务、教程任务、节日任务、周末任务、技能学习任务等各种类型。任务情节更是“混合”人、仙、魔三界，让你明白飞升成仙的奥秘，探索缥缈仙境，上天入地无所不能。



经典周星驰喜剧剧本

既然是周星驰担当“开心大使”，花花世界自然充满无数“周氏喜剧”的身影。《开心》花花世界完全融入周星驰百变无厘头的搞笑风格，将星爷多部电影中的经典台词、人气桥段统统一网打尽，渗透游戏的各大玩点之中。令花花世界，有着种种搞笑、可爱、使坏的超级无厘头突发事件，让你透过《开心》，感受到游戏生活轻松有趣的一面。

雄霸天下的城邦建设

《开心》的帮派系统，不但可以招揽更多贤人异士并肩奋斗，还有更多设施建设促进帮派更加团结和睦。帮派成立后，《开心》为各帮派划分一块专属驻地，即拥有一座华丽的帮派总坛。在本帮的专属总坛里，大家可以一起筑造获得额外经验的“经验塔”，提高战斗力的“战斗力塔”……所有建筑的好处都是所有成员共同分享的哦！

史上最爽的懒人系统

《开心》懒人系统让你无须付出太多气力，便能轻松享乐游戏。找不到NPC时，有自动寻路帮你，让人物自动奔跑到达各个NPC的所在目的地；不想练级时，使用神之祝福可以离线练级，上线收获双倍、经验等好处；甚至战斗时想要离开一会，系统能替你自动战斗30回合……林林总总的贴心功能，让你不用泡菜似的不停练级，尽情聊天欢笑。

《开心》百变，分分钟都有惊喜，天天都有猜不透的新“仙”事在等着你！Q版人气网游《开心》正在火爆公测中，各种花样玩法不断升级，乐趣当然无穷加倍，《开心》就要你开心！

《开心》官方网址：kx.91.com





约会S.H.E 体验超人气《LUNA》友情系统

超人气Q版网游《LUNA》，在世界各地都取得了巨大的成功，进入国内后也同样的受到玩家的喜欢，引起了一股《LUNA》风潮。其可爱的人物造型，炫丽的技能，独创的游戏特色系统以及海量丰富的时装都让喜爱它的玩家欣喜不已。在游戏中独创的特色系统中，友情副本系统就十分受到玩家的关注和喜爱，玩家不但能在副本中得到许多的珍贵稀有的物品材料，甚至可能遇到《LUNA》超可爱的代言人S.H.E哦！

登记《LUNA》独特身份证

想要进行友情副本的话，首先要具备一张独特的《LUNA》居民身份证，在阿克勒港口的家族管理员NPC瑟蕾莉安处，可以注册一份独特的居民身份证，包括您的年龄，所在地，性别以及个人的兴趣和爱好，所填的这些内容可是关系到以后找到你的同伴的一个关键要素，而且只能填写一次，所以要仔细认真的想好哦。



寻找你心中的最佳搭档

登记好居民身份证后，就可以开始寻找你的同伴一起下副本了，按下Q键界面上会出现冒险友情框，选择好你想找的同伴性别后，按框中的搜寻按钮，就会搜寻出许多的在线玩家，选择好其中的一位按下方的对话按钮（在框中显示的每位玩家都有一个相应的友情点数，想要之后一起进行友情副本的话，友情点数要在30以上，而且友情点数越高在副本中得到的奖励会丰富哦），对方接受对话邀请的话，冒险友情框会跳到1:1聊天界面，此时自己做队长邀请对方组队，按下框中的友情挑战就可以准备副本了。



友情副本的甜蜜冒险

在按下友情挑战后会出现一个对话框，上面有1~20，21~40，41~60，61~80，81~100不同级别的选择，比如1~20即副本中怪物等级是1到20级，最好选择与自身相应的等级的副本进入，里面的怪可是很“可怕”的，选好后按下框中的移动按钮，就进入副本了，在副本界面中间会出现一个挑战分数的小框，上面记载到目前为止挑战副本的最快纪录以及它的保持者，想自己的名字也出现在上面吗那就努力更快的通过副本吧。在进入副本后会有一个15秒的倒数时间，玩家们最好在此期间内选择好自己的站位，这对通过副本是很重要的，当15秒过后，怪物就会出现了，而且等级会越来越高。最后时刻会出现Boss怪，消灭完Boss以及所有怪就可以被传出副本了。友情副本每人每天可以进入3次，每天晚上的12点次数刷新，在副本中如果一人死亡是不能复活以及传出副本的，要等到另一人副本通过或者另一人也死亡，才被传出副本。







稀有礼服套装打造时尚新人

在友情副本中消灭怪物不仅能得到宝石，材料等的一些物品，而且还有可能出现一些稀有的道具，比如武器强化卷、礼服碎片等，礼服碎片加上妖精的五彩线（妖精的五彩线在森林和沼泽的高级怪物会掉落，也可以通过合成获得，需要妖精的粉末加上附魔线合成）还可以用来合成3天、7天和15天的礼服礼盒，里面可以开出超级靓丽的礼服装备，所以一定不要错过友情副本哦。





友情副本作为《LUNA》的独创特色之一，受到玩家们的热捧，在每天的副本中不但可能获得珍贵稀有的道具物品，还有可能遇到我们可爱的代言人S.H.E哦。《LUNA》中还有多达50多种的职业选择，以及上万种的套装，想体验独特好玩的游戏系统吗，想和S.H.E“约会”吗，那就快来《LUNA》吧。P

2009真三国无双神将乱舞 乱战达人养成攻略



2009年7月，09真三国无双全新资料片神将乱舞风暴来袭。作为无双达人的你，是想跻身乱战排行榜，成为众人心目中的强者？还是想最先带动物副将陪你逛街聊天？是想在赤壁剧本运筹帷幄，尽得先机？还是想最先炼成极品道具，成为战场上的霸者？又或者是想穿最炫的披风，成为众人羡慕的对象？在“神将乱舞”到来之时，一切皆有可能。

乱战之初 预约准备

12vs12的大乱战，不像以前的压制跟对抗模式，进入战场之前需提前在参军进行预约（可组队预约），预约之后在屏幕左上方就会出现乱战开始时间。在乱战开始前五分钟，玩家可进行自由活动，冲突演习任务皆可。乱战开始前五分钟，玩家将被强行拉至战场，此时玩家必须身处城内，掉线、战场、离席将被取消乱占资格，别的玩家可以在这五分钟点击参军直接加入战场。

每个势力的乱战由系统自动开设，其发生乱战的场数可能随着玩家数目而发生变化，其进入条件也有所不同，分为不同的阶层。

乱战准备时间为五分钟，目前不能提前进入战场，可被视为“五分钟聊天室”。其实这五分钟十分重要，玩家可以讨论战斗的方针和武器的搭配，这将对战局起到关键作用。

乱战之时 攻守兼备

进入乱战模式之后，玩家可以根据自己的需求选择自己个人的方针，他们分为：攻击、移动、破坏、守备、全部。五分钟过后，正式进入乱战。

大家的出生点都非常近，从城墙上跳下即会与敌方大部队相遇，地图上无法看到敌方玩家名字和血条。



首先介绍兵粮库，双方各一个，谁也不吃亏，兵粮库和平时战场中的兵粮库唯一的区别就是把里面的鼎换成了火药箱，一共四个，对应图上四个箱子。

这里我要指出的是，兵粮库至关重要，在双方实力相当的时候，它是成为胜负的关键，双方实力悬殊的时候，它将成为快速解决战斗的唯一捷径，它是反败为胜的绝对筹码，也是己方胜利的最后底牌。打掉对方兵粮库内四个火药箱将去掉对方一半的兵粮数量，仅次一举，便奠定了火药箱在乱战中至关重要的位置。

乱战之中 据点之重

大家应该注意到了地图上的各个据点，如果说兵粮是将，那么它们就是兵，是胜利的基石。

每拿下一个据点，据点就会自动向敌方兵粮发动攻击，如上图上面的绿槽，槽满则爆掉对方兵粮约16分之一，从空到满需时2分钟，地图上人员纷杂，如何分配人手去攻占和防守据点，兵粮，就成了重中之重。乱战中的据点，比平时据点有了极大加强，加上人多嘈杂，攻占起来，也不是那么容易。

攻占据点需知：切忌硬拼，所谓双拳难敌四手，武功再高，也怕菜刀。熟悉地形，尽量留意小地图，以最快的速度拿下据点，随时通知队友，对地图上的5个据点类型在最快的速度内烂熟于心。切忌放空无双，无双是你的最后底线，不放则已，放则必中，一个失去无双支持的攻占者，很快就会被敌人围殴致死。

攻占兵粮需知：兵粮内一般有防守人员，如果有，尽可能把对方带动起来，拖出兵粮，其他人员进去拆火药箱，甲刀无双一半打一半走，对方追，就跑，让其他人拿，对方不追，蓄无双继续上。在兵粮库内可用跑D磨火药箱的血量，把对方的防守武器拉在你后面，等到差不多的时候，无双秒之。

防守据点需知：切忌扎堆，穷寇莫追，尽量牵制敌人，特别是在槽快满的时候。围殴无罪，接力光荣。

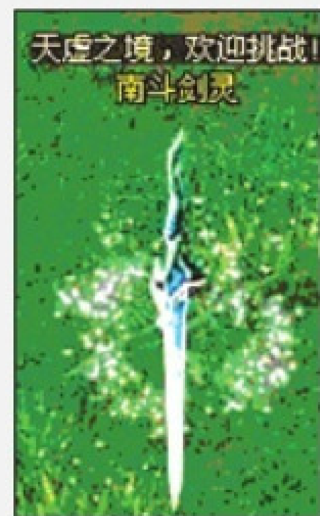
防守兵粮需知：如果对方3个人来攻兵粮库，而你们2个人把他们牵制住了，那么你就是一个成功的兵粮防守者。留意小地图，摸清敌方自杀性袭击者动向，尽量把他们阻击在兵粮之外。

乱战之后 开启09真三国无双神将乱舞新时代

09真三国无双全新资料片神将乱舞，乱战以其精彩的内容、华丽的转变、全新的模式让笔者耳目一新，其玩法已经超越了对抗和压制，把无双带进了一个新的时代，而这个时代，将是属于国服玩家的“神将乱舞”时代，笔者希望，所有看过这篇文章的人，能成为第一代的乱战达人！

《剑仙》新版之仙宫斗法

天室之变后，九州大地被邪恶气息笼罩，以至于灵气涣散。这对于视灵气如生命的修真者们而言，无疑是相当致命的。九州大地上的修真者们因此进境缓慢。道消魔长，当修真者陷入困境之际，世间众妖魔趁机大肆行恶，并屡屡残杀修真者，致使整个九州生灵涂炭，正义力量渐渐消失。



值此危难之际，上仙南斗星君决定助世人一臂之力。他派出无数南斗剑灵于九州寻找天赋高绝的修真之人。一旦被南斗剑灵选中，就可进入南斗星君的七星剑阙进行修炼。这七星剑阙乃是南斗星君以上古神战之后残留的剑阵为根基，穷万年之力所造。剑阙内灵气充盈，并有天魁圣星、天悬圣星、天仁圣星、天义圣星、天殉圣星、天斗圣星、天将圣星众Boss坐阵，修仙者若能有幸在此修行，必定实力倍增。

剑阙开启

每日早上10：00～11：00、下午14：00～15：00、16：00～17：00、晚上18：00～19：00、21：00～22：00这几个时间段，七星剑阙会开启。剑阙每次开启时，众南斗剑灵都会分三个阶段、按照一定的数量，出现在凌烟城郊外。第一阶段是活动开始之时，凌烟城郊将会出现30个南斗剑灵；第二阶段是活动开始后第15分钟，10个南斗剑灵再次现身于城郊；最后阶段是活动开始后第30分钟，10个南斗剑灵第三次出现。

前往剑阙

每逢此时，便是修真者们修为飞增的最好时机。20级以上的修真者，组队3人以上，可前往凌烟城附近寻找这些南斗剑灵。找到南斗剑灵后，队长与之对话，便可进入七星剑阙内开始修行。



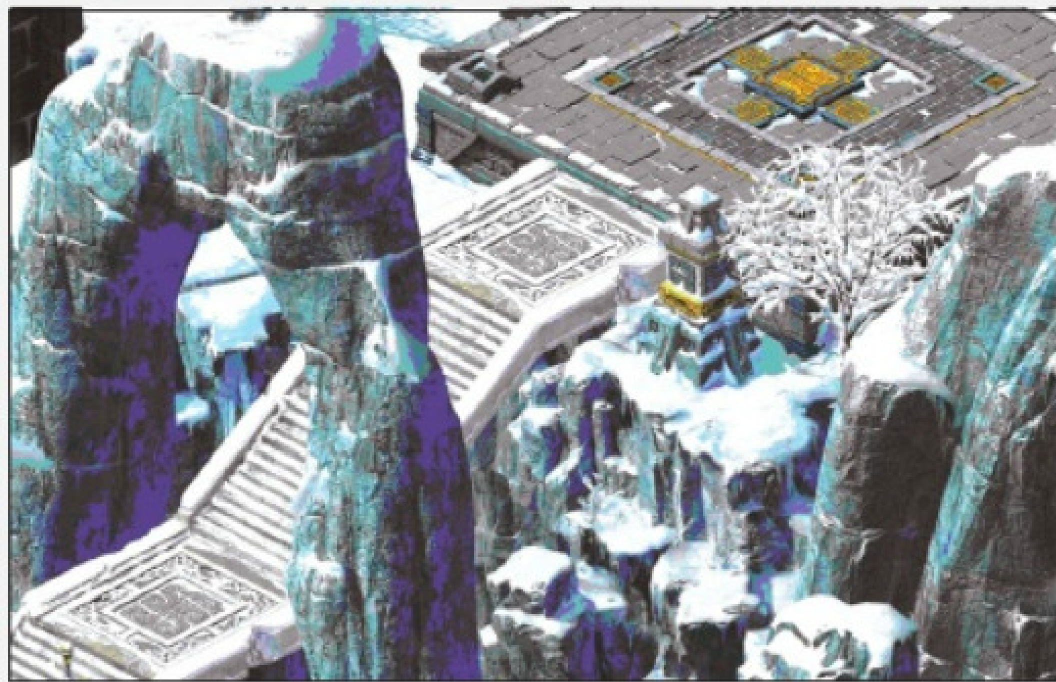
队伍成员的组建最好均衡，因为剑阙里的修行将非常艰辛，会有一系列挑战接踵而至，给修真者们带来巨大压力。血高防厚的金刚、攻击强悍的风雷、辅助控制能力极强的逍遥，一个都不能少。队员们记得带足药水，尤其是金刚，作为承受攻击最多的职业，带上大量红药是很有必要的。

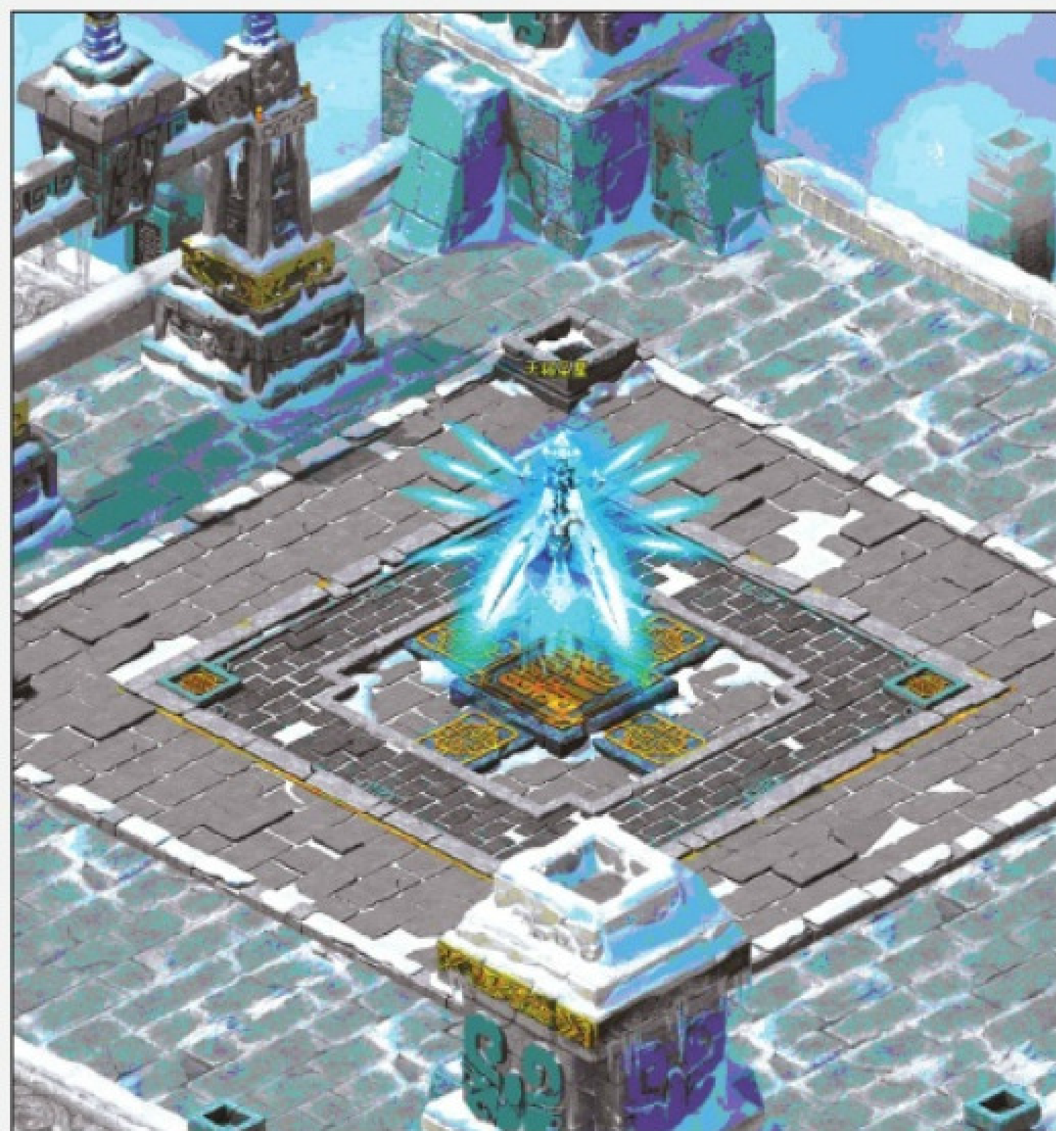
另外，还要提醒大家：南斗剑灵的数量有限，倘若其他修真者们发现一名南斗剑灵，并通过他进入剑阙，那该剑灵就会消失。所以，大家务必要抓紧时间，快速找到剑灵。

剑阙大战

进入七星剑阙后，有25秒的时间供修真者们调整状态，迎接战斗。25秒后，3名南斗仙兵出现，第一轮挑战开始。

修真者们在剑阙内一共要经历10轮试炼关卡，每轮关卡环环相扣，必须通过前一关卡才能进入后一关卡。除了第一轮关卡中的南斗仙兵外，第二到第十轮关卡的镇守者分别为：30名魁星狂灵；29名魁星疯灵与Boss天魁圣星；2名天悬剑与Boss天悬圣星；神秘而有趣的天仁法阵；22名天仁星与Boss天仁圣星；3名天义剑与Boss天义圣星；10名南斗仙兵与Boss天殉圣星；斗星武、斗星御、斗星破三仙将与Boss天斗圣星；七星绝阙内的终极Boss天将圣星。





10轮关卡的难度依次递增的，天将圣星作为副本最后一名终极Boss，威力自然非同小可，各位修仙者们务必要谨慎，全力应对。

获取奖励

在七星剑阙修行，修真者们不仅能得到相当丰厚的修行值奖励，让自己的实力迅速提升；还有机会得到各种仙家宝物；更有可能获得前所未有的上古神装及神装材料。上古神装是《剑仙》新版推出的强悍套装，不仅威力强大、外形超酷，集齐一套之后，还会激发出强大而神秘的隐藏力量。

当修真者们的实力得到飞速提升，拥有法力无边的仙家宝物，并穿戴上盖世无双的上古神装之后，还有哪个不知死活的妖魔胆敢前来挑衅呢？万恶的妖魔们，洗干净你们的脖子，等待末日的审判吧！

如何用阿森纳赚大钱

作为球迷，你一定有过类似经历，眼看着自己心爱的球队在比赛中惨遭淘汰，除了懊恼于主帅的指挥不济、主力因伤缺场…此时此刻，你一定会在心中构建自己的完美球队去改变历史。不久前的足总杯半决赛，当阿森纳输给切尔西错过进入决赛的机会后，我第一时间打开FIFA Online 2——与其无法接受真实赛场的失败，不如在虚拟世界打造属于自己的完美枪手。

与电脑对战其乐无穷

如今，九城推出的 FIFA Online2越来越多的被玩家所熟知，我也早就打算利用难得的周末良机，好好的玩一把这款游戏中的阿森纳。此前一直听朋友说FIFA Online 2的细腻和有趣，因此这次安装游戏后特意在各大网站浏览攻略。连手柄和键盘的选择都经过慎重考虑，最终实在因无法摆弄手柄的重新定位，而决定使用键盘操作。当时还自我解嘲，“键盘控”对于指尖的灵活性和指法的熟悉程度都有很高要求，多年的码字功底让我对于使用键盘更为容易。

经过大约两个小时的苦练，基本对这款游戏有了简单理解。不得不说这款游戏的复杂难度是我此前从未经历过的，为此甚至多次删号和重新建号。那些看起来杂乱无章，实际上逻辑思路非常清晰的成长属性对我干扰很大，不过上手后却







发现非常重要。

和我所理解的FIFA系列游戏所不同，这个游戏强调的是成长系统，因此让我虽然上手感到吃力，但欲罢不能。初期我基本上是通过和电脑比赛来获取金币的储备和球员技能点的提升，这在后期对我的帮助很大。使用阿森纳时，能够深切感受到豪门的优越感，往往一个球员从中场开始带球，就能轻松盘带若干对手直接破门得分。范佩西和法布雷加斯是我操作起来相当上手的两个球员，他们在真实世界的表现我想也没有这么好，仰仗于这两人在中前场的一唱一和，对手基本没有给我构成多大障碍，当然他们都是电脑，并非真实玩家。值得一提的是，每一次游戏在读取进度条的时候，会有一些小窍门提示，例如“马赛大回旋”等技能，也可以通过多套组合键激活，无奈由于接触时间短暂，始终没有把回旋的效果发挥到最好。

发现“吸金大法”

我知道目前的水平无法“真人PK”，所以把全部精力都集中在和电脑的对抗上，尽管如此，并不是每一次和电脑的比赛都让我感到轻松，特别是我随意篡改常规，安排出一个超级华丽的全进攻阵容后，球队迎来一场失败，而对手正是切尔西。当时我已取得10场不败，为了加强游戏的戏剧性效果，专门安排了一个和实际比赛有很大出入的阵容。除了进攻线上的范佩西、沃尔科特和阿德巴约悉数上场，中场也是安排上了法布雷加斯、罗西基、德尼尔森和纳斯里……这个不会防守的阵容给我带来了灭顶之灾，纳斯里因为铲球导致受伤，罗西基因为防守犯规被红牌罚下……最终，这场比赛的比分重现了足总杯半决赛的结果，阿森纳1比2负于切尔西，当时真有一种冲动，将这个角色给删除重新来过……还好，这样的失败并不是经常出现，因为我严格遵循每场比赛进球数不超过3个的死规定，这样难度提升慢，我可以尽情享受比赛胜利带给我的金币和经验值。一旦我每场比赛进球数都是高比分的话，那么电脑会自动将对手调整到和我进球数匹配的环境，这对我来说还是有一定难度的。

本赛季的冠军杯彰显了英超在欧洲的领先地位，作为英超豪门，阿森纳的游戏环境是最好的。





我利用一个晚上调整了温格的球队阵容，大部分球员借着这次我入驻阿森纳之机全部更换，除了那个将亨利从巴塞罗那重新挖回来的梦想短期内无法实现，其他的购买计划均不难实现。默特萨克、里贝里、托尼、华金、布冯均进入本人的阵容，而在英超内部，我挖掘了卡拉格、莱德利•金、彭南特、阿邦拉霍和卡马拉，这些球员的最大特点就是身强体壮，很少受伤，能够持续性作战。

很多玩家也很好奇我怎么能够养得起这么昂贵的阵容，这里透露几个秘密。首先是多和电脑进行比赛，每次胜利都可以得到金币。大家不要以为和电脑比赛是浪费时间，其实这是积累财富、经验的重要环节，特别是你的玩家等级到了50级甚至更高后，金币的奖励基数会疯狂上扬。其次，多参加联赛，这些联赛获得的冠军对你来说应该是非常容易的事情，最后踢完一个赛季，能有几十万奖励。第三，借着这个游戏刚刚开始运行，很多的游戏内活动都要积极参加，这些活动的难度并不大，重要的就是参与，参与就给奖励，很多还是双倍奖励，千万不要错过。最后要提到的就是运气了，目前游戏里给的球星卡很有价值，可以卖钱，也可以刷到自己喜欢的球员归为己有，两种方法都是很容易实现，但一定要留意在每场比赛后多去看看转会市场，真正的宝贝都在市场上。不要盲目的踢比赛，关注场外也很重要。通过以上四个方法，我在很快时间得到了高昂的利润回报，特别是纯踢比赛得到的金币都很轻松上了四位数。





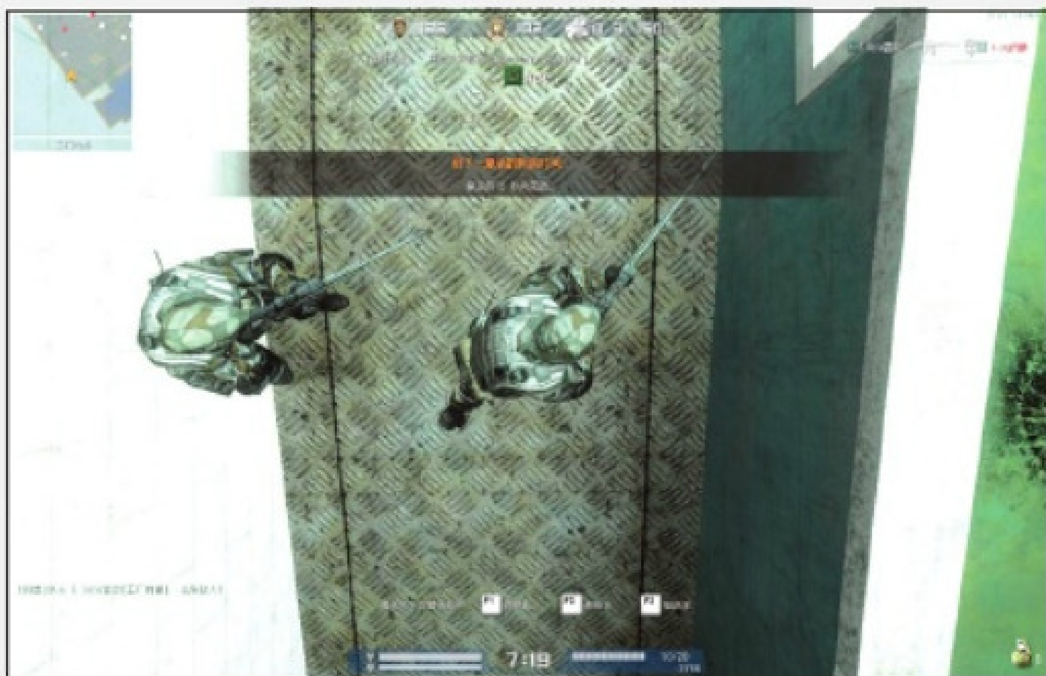
经营和竞技双管齐下

从我个人的感受而言，FIFAOL2培养的是管理经营球队和强调竞技比赛的双重要求的游戏。第一个环节是理论知识的掌握，做任务、刷球星卡、搞活转会市场、培养球员……我感觉只要有时间玩下去，这套理论绝对是这款游戏赚钱的不二法门。但现场比赛对我来说还有很大难度，除了和电脑进行比赛外，我还没有考虑和玩家进行对战，因为这对我的技术含量还要进行更多的考验，也许注定玩这款游戏要走休闲玩家路线啦！

但无论如何，我深信这款游戏在中国会有大量球迷加入，也许你们会和我一样在接触游戏的第一阶段有点迷茫，但过了这个阶段后，你能感受到这款游戏的许多有趣的地方。管理球队，进行比赛……我相信每一个球迷都有这样的愿望，不仅自己经营一个俱乐部，在转会市场、管理层面大展拳脚，买卖球员，最终还能到现场去操作每一个球员，取得一连串的好成绩。玩FIFA OL2，实现了让你一举多得享受足球的真正乐趣。P

细节定胜败，《战地之王》内测版本新说

在经过几次封闭测试后，《战地之王》终于正式开始内测。之前苦于电信服务器Ping值的网通玩家此次可以不受羁绊地全力发挥，部分游戏内容也有些微调整。不出意外的话，此次内测版与正式版应该不会差距过大，下面便以此版本对《战地之王》这款FPS网游新贵再赋新说。



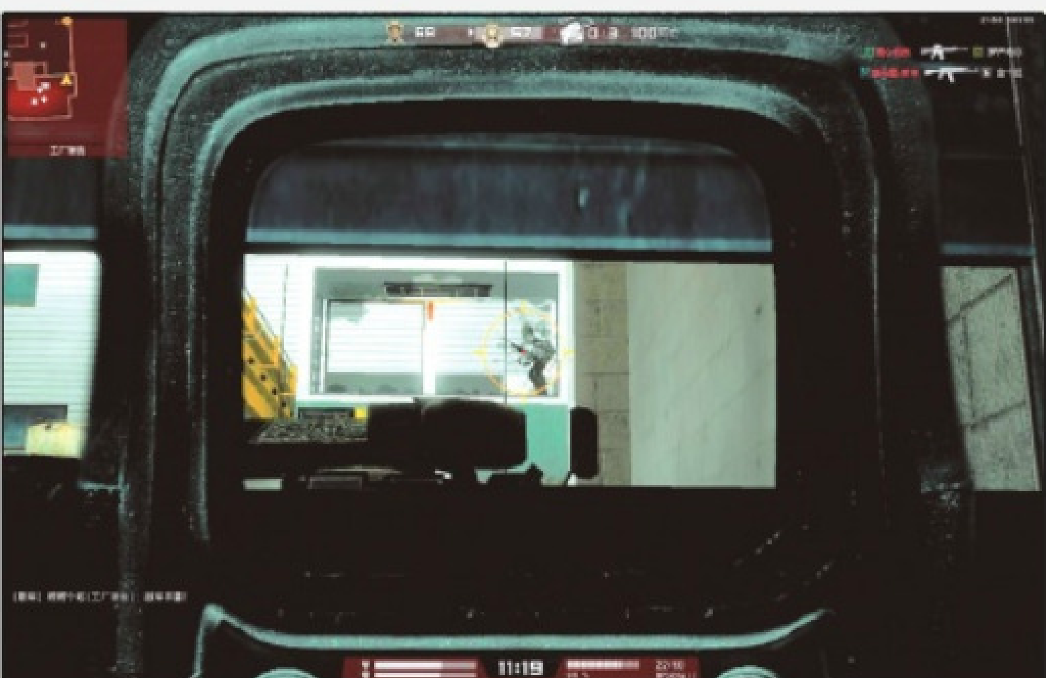
虽然凭借虚幻3引擎使得《战地之王》在短时间内顺利抓取眼球，当然实际效果也确实不负盛名，但关于画面这一话题实在说过太多，今次就不再抓住此点不放，且“好的画面”也只是成功的一半，细节才能决定胜败。

电脑AI：你也可以成为顺溜

游戏中的电脑AI较高，对于各种场景、情况的判定非常好。比如玩家的防弹头盔可以被打飞、不同部位中弹的伤害判定完全不同、人物实体感大幅度增强……以最典型的防弹头盔为例，在游戏中分别选用几种不同威力的枪支对敌人的头部进行攻击，你会发现当使用威力较小的武器时，能把敌人的防弹头盔打飞，但敌人依旧存活，甚至没有费血（顺溜！）；但是当用一些威力稍大一点的武器时，子弹则会直接击穿头盔和敌人头颅。这就是典型的AI判定。

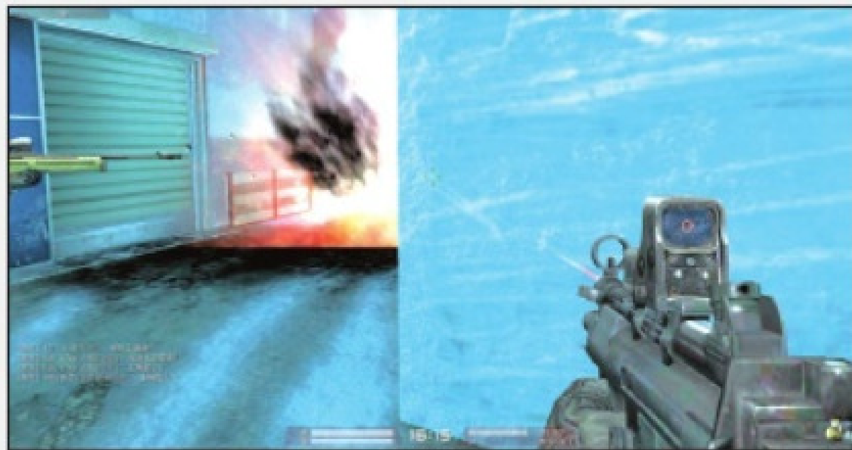
游戏地图：没有清一色，只有13幺

《战地之王》的游戏地图不是很多，内测版本中地图精简到7张，但是这7张地图却包含了几乎所有的地图类别。有像“血池”那样的纯平面小地图“冰冻工厂”；也有全方位立体的小地图“铁矿”；巷战地图“风暴突击”；半立体中等地图“巨石城堡”等。每张地图的特点都很显著，这样就保证了地图的“使用率”，不会出现“清一色”的情况，反而有点像13幺，想玩什么



图就进什么主，不会出现找不到的情况。

枪支装备：种类丰富，改造在后头



《战地之王》的枪支种类颇为丰富，从经典的AK系列到神秘的G36—应俱全。且枪支可以进行定向改造，比如MP5K，在加装2倍HS瞄准镜、激光器、硅握把和改造扳机驱动方式后可成为MP5K Rail，这种改造在现实中也是存在的，并且应用广泛。虽然目前能改造的枪支有限，但看看目前出现的枪支，G36是世界上拥有改造版最多的枪械之一，M4、M16均是拥有强大改造潜力的武器。

游戏模式：This is war!

《战地之王》的游戏模式比较正统，没有任何恶搞模式。爆破、竞技、战车三种游戏模式构成了整个战场。经典的爆破模式在高级电脑AI助力下，战场气氛十分逼真。被玩家称为“凡尔登绞肉机”战役的竞技模式中，死后复生的设计让玩家从计时开始的那一刻就绷紧神经。独有的战车模式和巷战地图是《战地之王》中人气最高的选择。



手感操作：你只是一个兵

说道FPS游戏的操作手感，每个人都有自己的习惯爱好，所以这里只能说下笔者的个人看法。笔者认为《战地之王》的操作方式没什么特别之处，与其他FPS游戏基本一致，但是手感却完全不同，感觉更偏重写实风格。如果要举个例子的话应该就是《使命召唤》系列，玩过“使命”的玩家一定知道这部神作中玩家操控的就是一个“弱不禁风”的普通士兵，《战地之王》中的感觉与之类似，“太容易死了！”因为AI伤害判定的不同，即使不是“爆头”，玩家也可能被一枪毙命。

战队配合：你不可能一个人战斗

FPS类游戏应该说是最讲究战术配合的游戏。从CS发展到现在，多年的打磨让大家的枪法其实都在伯仲之间，左右战局的就是配合。因为《战地之王》的伤害判定，个人力量越发显得有限，团队配合才是王道，再加上如巷战“风暴”这种大型立体地图，没有队友的协助几乎只能给对手送分。P

学游戏动画技能 圆大学梦——上海大学CIA数字艺术招生启动

上海大学数字艺术09年秋季招生：限额150人

国家211工程重点大学——上海大学成教学院09年秋季数字艺术专业研修班招生计划已经面向社会公布。本次招生将限额150人。其中游戏影视动画专业50人，游戏程序设计专业50人，视觉时尚设计专业50人。本次招生主要对象是应届高中毕业生，职业高中、中专、技校毕业生（文理兼收）。成绩优秀者优先，免试入学。报名者须经招生办公室审核择优选择，招满为止。学制为两年制，开学时间2009年9月1日。

上海大学：中国游戏动画教育的黄埔军校

上海大学是全国重点大学，校长是著名科学家钱伟长。自2003年以来，上海大学成教学院联合著名数字艺术教育机构CIA，一直坚持用重点大学的规范教育资源融合优秀数字艺术企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。6年来上大CIA培养了5000余名高端游戏动画人才，办学规模在国内名列前茅。

2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，由上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。

“上大CIA”已经成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

高中毕业生：选择一所好学校

对于广大应届高考考生来说，选择到上海大学就读是一个不错的选择。在这里既可享受到国家正规高校的优势的教育资源和规范的教学管理，接受高校文化的熏陶，又可以克服传统高校重理论轻技能的缺点，接受来自一线制作专家的指导，真正学到岗位技能。

低门槛打造专业游戏动画人才

本次招生采用免试入学，较低的入学门槛为考生提供了一个难得的机会。

入学基础低起点：课程安排从基础教起，十分密集强化。无美术基础、无计算机基础的学员，经过系统学习就能掌握：三维建模、游戏场景制作、动作特效等综合技能。

课程涵盖游戏与三维动画两个领域：在课程体系设置上，兼顾了游戏开发和计算机三维动画设计两个应用方向，学生毕业后不仅可成为游戏原画设计师、游戏角色设计师、游戏场景设计师、游戏程序开发工程师等游戏开发专业人才，也可从事影视动画、广告创意设计、工业设计、室内设计等工作。

技能+实训：学校与多家企业合作，采取“技能+实训”的方法，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中。毕业后可直接进入企业工作。目前上大CIA已与多家知名游戏动画企业建立了合作关系，上大CIA学生的高就业率在国内名列前茅。更有多名毕业学员成功进入盛大、九城等知名顶级游戏动画公司就职。P

详情可登录www.shu.edu.cn/ad
www.cia-china.com P



上大CIA：国内游戏动画教育的“黄埔军校”

借力世博会 中国动画走向世界

“海宝”牵手“喜羊羊”

“在世博会各个场馆内，音像、动画都是表现展览创意的重要形式，与奥运会一样，世博会为中国动画业的发展提供了最大的舞台。”

7月1日起，上海世博会门票正式面向全球进行个人销售。对此，国内动画界资深人士表示，即将到来的世博会不仅吸引着全球的目光，更将是中国动漫产业发展过程中前所未有的一次机遇。“世博会的发展已经与动画产业密不可分。”

据业内人士透露，在6月8日第十五届上海电视节开幕式上，今年大热的动漫人物“喜羊羊”在世博会吉祥物“海宝”载歌载舞的带领下先一步畅游世博园。“喜羊羊”和“海宝”的携手引发了观众们空前高涨的收视热情，这一经典片段运用了先进的虚拟三维动画技术，将虚构的动漫人物与现实中的世博场馆相结合，让观众朋友们提前对世博园的各个园区有一个了解。

动漫复兴巧遇契机

“这种动画技术的运用，有利于世博会理念和展览内容为孩子们所接受。”作为国内数字娱乐权威机构，多年来，汇众教育一直致力于国产动漫复兴及人才培养方面的研究工作。专家们指出，“2008年奥运会的成功经验表明，借助奥运会、世博会这样的全球热点事件，制造家喻户晓的卡通形象，是国产动画业百年难遇的机遇和平台。”



汇众教育学员作品



汇众教育学员作品

纵观全球，近年来，中国元素正不断为动漫制作机构带来足够丰厚的利润。美国投拍的动画电影以及卡通连续剧通过巧妙运用“中国元素”，屡屡取得巨大的商业成功。而动漫强国日本因本国的市场早已趋于饱和，行业内的竞争加剧，借中国元素开发包括中国在内的世界也颇有斩获。

因此，汇众专家们认为，“面对外来动漫的抢滩，凭借丰厚的历史底蕴和民族特色，在拥有13亿人口的庞大消费群体及世界上最多儿童的中国，复兴本土的动画产业势在必行。”

本土动画，借世博会“练兵”

专家们进一步指出，在我国传统的艺术形式中，无论是构图方式，还是意境寓意，都是国外动画所无法比拟的。动漫产业的发展不仅关系着国产动漫的兴衰存亡，更为深层次的意义则是抵御外来文化入侵，将本民族的文化传承下去。

“动画制作技术的不断改进，成为民族动漫不断提高艺术质量的技术保证。”出于对本土优秀动画人才匮乏的担忧，多年来，汇众教育一直致力于原创动画人才的培养。经过从国内动漫企业需求出发，借鉴国外先进的技术经验，再回归本土化的过程，汇众教育已经成功推出了国内首个针对高端动漫人才培养的“云培训体系”。

“2010年世博会的成功筹办，必将国内动画产业的人才需求推向几何级增长。”汇众专家们指出，“目前，已经有很多汇众教育动漫学院毕业的学生以及在校生参与到世博会场馆的动画设计中，这对成长中的国内动画人才来说，是一个可遇不可求的展现契机。”





头牌新闻

《暗黑之魂》原画设计团队专访

■本刊记者 北四环寻事员



原画设计团队的负责人透明人（梁毅）

近日一款名为Warrior Epic（中文名称《暗黑之魂》）的网络游戏随着媒体的曝光逐渐出现在人们视野里。这款游戏具有很强烈的欧美国际化美术风格，据悉，该游戏制作公司的创始人也曾在暴雪等知名游戏公司担任过游戏制作，并在国内组建了研发团队，历时近3年时间制作了该款游戏，并由游戏橘子负责游戏两岸三地及海外的运营。《暗黑之魂》是一款突破传统网游玩法的游戏，游戏内独特的“灵魂系统”强调角色死亡并非结束，开启了另一种全新玩法，也是游戏中文名称《暗黑之魂》（以下简称WE）的由来，游戏同时结合了多种游戏模式，带给玩家不同的体验。预计今年第四季度与中国玩家见面。为此，本刊记者对《暗黑之魂》原画设计团队的负责人透明人（以下简称透）进行了采访。

大众软件：我们看到WE的原画设计及整体美术风格非常具有国际观，都是由中国人所绘制？

透：这些人物原画都是由中国人自己绘制的，由于游戏没有特定的文化背景，因此人物有很多国际化的造型，包括魔幻、远古的一些造型，整体看来比较新颖。原画设计方面，主要由朱峰负责，他在这一领域内知名度很高。我们的美术团队有17人，包括原画、2D及3D模型组。

大众软件：WE针对亚洲地区用户在美术风格上有什么变动吗？在整个美术设计的过程中，你认为最难的部分是什么？你觉得在WE中设计最有个性的角色是什么？

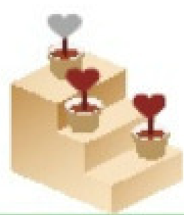
透：WE是一款国际化产品，当然，我们会增加一些针对亚洲玩家的场景和体现东方文化的内容，目前已经在设计中。在整个美术设计过程中，我认为概念转换为场景和人物是最难的部分，设计出新颖的东西是每天都要思考的。我本人比较喜欢5种职业中的“穿山甲”造型。

大众软件：如果说游戏策划是一款游戏的灵魂，那美术设计中最重要的是哪个部分呢？

透：在整个美术团队中，原画、2D、3D、特效等都很重要，我认为最重要的还是把关问题，在团队中，有一两个有着丰富美术经验的人进行把关，是最重要的。

大众软件：在国际化的制作公司中，与在国产游戏制作公司相比，管理上有哪些不同？有没有一些好的建议，对于想要往原画、动画、游戏设计发展的人？

透：从美术角度来说，国内的很多游戏制作公司在形象上抄袭、雷同现象比较普遍，整体上偏向韩式风格，而在国际化的制作公司中，推行的设计理念是不会有很多限制，造型上可发挥的余地比较大，在管理上，有很多国内的游戏公司主张加班，而国际化的公司内，不主张加班，主张开心工作，非常重视员工的个人兴趣，给予提高自身能力的时间很多。对于想加入这一行业的人来说，首先要喜欢动漫和游戏，我本人比较喜欢《战神》《失落的星球》气势磅礴的美术风格，注重学习和积累也很重要。P



晶合热点

《龙与地下城》规则书重返中国



有“角色扮演游戏鼻祖”之称的《龙与地下城》曾在过去30多年的时间中培养了大批桌游玩家，并给予很多游戏设计师和小说作者以灵感和启发，很多被玩家所津津乐道的游戏作品和文学作品，如《博德之门》《异域镇魂曲》《无冬之夜》和《冰风谷》等电脑游戏，“黑暗精灵三部曲”“龙枪编年史三部曲”等著名奇幻小说都源出于此。只需简单准备纸笔、模型、骰子和几本书，仅根据玩家们的想象就足以在桌面上进行一场场冒险是《龙与地下城》桌面游戏最大特点。7年前，《龙与地下城》第三版规则书中文版出版时曾引发了一股奇幻热潮，并由此培养了大量玩家。在7年后的今天，《龙与地下城》的出版者已从最初的TSR公司换成了威世智，游戏规则书也从初版升级到了第四版。几年间，《龙与地下城》游戏的忠实玩家数量只增不减，在威世智公司推出《龙与地下城》第四版规则书一年后，完美时空网络技术有限公司旗下的纵横中文网宣布正式将该规则书引进大陆，并将在9月上市。据悉，中文版第四版规则书已经开始预售，预售期间玩家可以优惠价格购买，单册的折扣最低9折，单套折扣最低85折，团购折扣最低75折。预售实行的是梯级折扣政策，随着时间的推移，折扣会逐渐上升，10月份之后将全价销售。

《怪物猎人Frontier Online》出现大陆私服

在大陆地区尚无网游运营商公开表示取得《怪物猎人Frontier Online》代理权的情况下，近期出现了一个盗用日、韩两国及中国台湾省地区游戏官方网站素材，名为“MHF中文国服官网”的网站，与此同时，一款程序盗用自《怪物猎人Frontier Online》韩服客户端数据的私服开始了“测试”，并且很快取消了注册码系统，从最初的“封闭测试”变成了“压力测试”，并宣称要“打造品牌”，同时表示“拒绝一切采访”。据了解，游戏“官方网站”的服务器架设在美国，而游戏服务器则在开放测试一周内从上海转移到了重庆。该私服运营人员所租用的廉价服务器并不符合网络游戏对服务器硬件设备的要求，因此游戏中频繁出现网络连接异常和数据损坏、回档等严重事故。本刊提醒读者：私服的违法运营属于网络侵权行为，并随时可能被相关部门取缔，私服玩家的游戏数据安全和计算机安全都无法得到保障。



旗舰工作室遗作“Mythos”完工

2003年成立，2008年倒闭，除了众多教训和“略有可取之处”，但同时几乎可以作为“反面教材”的《暗黑之门——伦敦》之外，旗舰工作室在5年多的时间里还留下了什么呢？在工作室倒闭后，由韩国韩光软件公司接手开发工作的“Mythos”就是遗产之一。近日韩光软件宣布已经完成了对《Mythos》的游戏界面及任务、人工智能等方面的修正工作，且游戏的内测版本开发进度完成了95%以上，并在韩国开始了内测。从游戏公布截图画面来看，尽管采用了三头身比例的角色形象，且游戏的画面表现并不突出，但还是保持了“左红右蓝，血瓶魔瓶”的《暗黑破坏神》式设定。



暴雪宣布计划开放《魔兽世界》阵营转换服务

暴雪于近日在官网论坛宣布将开放阵营转换服务，选择该服务的玩家将能在《魔兽世界》中对立的部落和联盟两大阵营之间重新做出选择，让自己的角色转换至对立阵营，并将有机会重新选择与角色职业相符合的种族。根据目前游戏官网所公布的消息所能掌握的信息包括：这将是一项收费服务、玩家转换阵营的频率和次数将受到限制、暴雪将在维持服务器阵营平衡的前提下对玩家的阵营归属进行调整。同时宣布的还有：更多的相关细节将在“不久之后”陆续公布。

《路尼亚战记》国服运营团队声明起诉韩国开发商

中华网游戏集团的《路尼亚战记》运营团队近日发表声明，称准备对该游戏的韩国开发商采取法律行动，主要原因有二：一是开发商ALLM公司拒绝中方所提出的技术问题，并且在没有得到运营商许可的情况下单方面强制关闭游戏服务器，构成了违约；二是将这款完成度不高且存在严重技术问题的“休闲类游戏”作为MMORPG产品与中方签约，构成了商业欺诈行为。而韩方仅表示“与中国运营商发生了一些不愉快的事情”。在停服一天后，游戏运营团队发表公告，称“服务器已调试完毕”，并再次开启服务器，双方并未就此事做出进一步说明。

数万名玩家联名请求《星际争霸II》增加局域网多人游戏模式

近期，暴雪副总裁Rob Pardo在接受国外媒体的采访时表示：《星际争霸II》将不支持局域网模式，玩家只能通过战网进行多人游戏。这一消息立刻引起大量玩家不满：暴雪不遗余力地推广战网2.0，甚至不惜牺牲曾经为《星际争霸》《魔兽争霸》和《暗黑破坏神》系列的普及做出巨大贡献的局域网多人游戏模式的行为被谴责为“忘本”。更有玩家发起了“联名请求”活动，吸引并组织了数万名玩家签名并发表意见，试图以此说服暴雪“回心转意”。不幸的是，如今的业界巨头，自信十足的暴雪并没有对此做出任何回应：一个不支持局域网多人游戏模式的《星际争霸II》既能实现其推广战网2.0的野心，又能有效起到反盗版的作用，在庞大玩家用户群体数量的保证下，暴雪自然有恃无恐。

育碧将于9月发行《欧洲空战英雄》

继2005年推出《太平洋英雄（Heroes of the Pacific）》之后，澳大利亚墨尔本的游戏开发商Transmission Games即将推出二战题材空战模拟游戏《欧洲空战英雄》（Heroes Over Europe）。本作原定由Red Mile Entertainment公司发行，但今年年初该发行公司失去了Atari的资金支持，在该游戏因此面临发行难题之时，育碧于近日公开宣布将负责其全球发行工作。《欧洲空战英雄》的开发时间长达3年，游戏制作人保证：“本作能够逼真再现气势恢弘、场面壮观的空战场面，并可以实现上百架战机在空中混战。”据悉，游戏的单机模式讲述了3名盟军飞行员在第二次世界大战中的经历，玩家能驾驶盟军阵营中颇具代表性的战机去执空中打击任务，剧情的时间跨度从纳粹德国入侵法国开始，直到到1945年盟军空袭柏林。本作将于2009年9月发售，对应PC、PS3和Xbox 360平台。





晶合快评

从DRM到DLC

■晶合实验室 Cross

DLC是Downloadable Content的缩写，是指一款游戏通过传统渠道发售后，再由开发商或发行商提供后续的可下载的增值服务和扩展内容，包括提供游戏补丁、新地图、新关卡、新材质以及网上交流、玩家对战等服务。事实上一些主流的游戏厂商已经从DLC中获得了好处，例如EA的新作《模拟人生3》游戏在官方正式发售前半个月就被意外泄露，这在业界引起了不小的震动，然而EA高层并未对此太过担心。事实证明《模拟人生3》在正式发布后，一周内售出了140万套，使得《模拟人生3》成为EA PC平台首周销量最高的游戏，创造了新纪录，超越当年《模拟人生2》首发时的100万套销量，而此后的销售势头仍然持续不减。EA首席执行官John Riccitiello对此解释说："泄露版就是一个Demo版本，盗版玩家拿不到正版玩家可获取的免费下载内容（即不能获得DLC），比如额外的城镇场景、其他社区服务。"EA认为这是一种伟大的尝试，用户更倾向于购买游戏的扩充套件和附加功能，这比30美元的游戏光盘更有意义。

EA在投入DLC怀抱之前的反盗版措施则是引入了DRM的授权机制。DRM的英文全称是Digital Rights Management，意为：数字内容版权加密保护技术。是由数字内容授权中心利用密钥对数字内容进行加密保护，在加密的数字内容的头部存放着KeyID和授权中心的URL，用户在使用时根据这个KeyID和URL信息就可以通过授权中心的验证授权得到相关的密钥解密，以使用正版的数字内容。EA所使用的数字版权保护软件SecuROM正是采用了DRM的这种机制，并且这种软件一旦安装就无法删除，它会随时监视系统以防非法复制，此种行为的性质被许多玩家看做与恶意软件、间谍软件无异。在这种规则的保护下，玩家要想玩到游戏，就必须使用正版光盘安装游戏，并使用正版CD-Key向EA的官方服务器申请激活，在激活过程中玩家电脑的硬件特征会被扫描并记录下来，通过这个方法以限制玩家只能在5台电脑上获得正版游戏的授权。包括《孢子》《质量效应》《极品飞车》《镜之边缘》《死亡空间》、FIFA09等十几款游戏都采用了DRM保护技术，然而其实现的效果并不能令人满意。Valve的创始人之一Gabe Newell在给一位玩家的回信中对DRM政策表示极度失望，他说："绝大多数DRM政策都是在犯傻，该手段应促成产品附加值的提升而不是相反，比如能让玩家无论何时何地都可顺利开启游戏，而不是限制玩家的游戏次数和游戏方式。业界同行仍钟情于已被证明是彻底失败的DRM机制，我们对此深表失望。""我们真的很为那些使用那个烂DRM防盗版系统的游戏公司感到不安，DRM并不是无敌的，它很快就被破解了。"事实也印证了Gabe Newell所说的，例如号称短期内无法破解的《质量效应》，仅在游戏上市几天后网上便出现破解版。而且DRM的某些措施也的确给合法用户带来了困扰，正是这种困扰最终引发了玩家对《孢子》这款游戏的强烈抗议，最终EA对玩家做出了道歉，并关闭了孢子服务器的DRM验证。

就在EA惨败于DRM策略之际，Valve的数字下载系统则搞得有生有色，其Steam下载平台为用户提供大量正版游戏的付费下载，既方便了用户又节省了发行商的成本。而微软也在不遗余力地推广他的Games for Windows LIVE平台，对此《战锤40000——战争黎明 II》的首席设计师Jonny Ebbert在接受采访时说道："Games for Windows LIVE平台提供一流的联机服务，该平台无论是在服务器负荷分配还是防火墙方面都有可靠保证。我们有一整套的DLC规划，我们之所以会提供延绵不绝的免费下载内容，是因为我们信奉顾客理应得到回报，我们不喜欢DRM那套玩意儿，因为它伤及无辜，给他们戴上了紧箍咒，我们不想这么做，情愿采取Valve率先开创的那套方法，买游戏的人才有新、奇、酷相送——免费下载内容，定期更新，游戏强化包，这才是吸引顾客的手段。"与此相似的还有暴雪副总裁之一的Rob Pardo，他说："战网就是最好的反盗版系统！也就是说暴雪并不需要使用DRM这种变态的反盗版系统，战网就是暴雪的Steam，暴雪根本不需要再加入什么乱七八糟的东西。"



一系列的榜样使EA也看到了PC游戏的未来在于网络，EA官方人士称今后EA游戏的商务模式将更多通过新兴的网络支付形式来进行，而不是应用传统的用户到游戏商店付钱购买盒包游戏的商务模式。EA Maxis的负责人Rod Humble也在《模拟人生3》的官网上宣布放弃DRM保护，他说道："也许很多玩家已经讨厌这个东西，干脆我们的《模拟人生3》也放弃使用这种技术，这款游戏只有一个序列号，就像《模拟人生2》一样，不会有任何网上验证需求。"再接下来就是如前文所述的，当游戏发售后EA对盗版所表现出的宽容甚至接纳的态度，就是因为DLC让EA感觉找到了真正的解决之道。然而事实并不简单，一方面，EA对游戏道具的收费引起了欧美正版玩家的愤怒——外国单机游戏玩家们显然还不习惯如同我国"免费网游"一般的营销模式；另一方面，对于大多数中国玩家来说，DLC并不能引发多大的需求，因为国内玩家们手头的"资源"太丰富了，一般不会对某一个游戏产生过于迫切的需要，什么都可以等，旧的东西还没玩完，新的就已经等来了。例如Riccitiello所宣称的《模拟人生3》只有正版用户才能得到的"河景镇"新地图，经过一段时间后就可以等到网上发布的破解版补丁了。所以DLC的数字下载放到国内的大环境中来就显不出什么太大的功效了，对于我们这种情况来说，游戏厂商最能把握得住的只有无形增值服务方面，在这方面下功夫，才有可能引到更多的正版用户，暴雪的战网无疑是在这条路上走得最快最好的一家。P

（漫画作者：SUNS）

盛名之下
——谈单机作品的网游之路

■策划 本刊编辑部
执笔 Greg 生铁 冬布拉

经典单机改编网游，行还是不行？

不久前，和一个朋友聊起了单机游戏大作改编成网络游戏的话题。我们发现，单机游戏改编成网络游戏的，一举成功的例子并不多见，更多的则是虎头蛇尾，最后运营失败、不了了之。是什么原因造成了这种情况呢？这恐怕还是因为单机游戏与网络游戏有着本质的区别。

笔者的这位业内朋友对笔者说："网游和单机游戏不能放在一个平面上类比，因为从某种意义上来说，它们根本就不是同一种东西。打个比方，单机游戏就是一个人在家闷着头读书，而网游是出门和狐朋狗友去吃喝玩乐、K歌蹦迪。你看，读书是可以增长知识的，但只是纸上谈兵，是脱离现实未必有实际用处的知识；呼朋唤友，换个高雅点的词汇叫交际，对于我们生活在这个社会上具有实实在在的好处，但对于提升个人修养来说，好处就有限了——全看你交的是些什么朋友。"

初一听觉得他这个说法有些粗糙，细一想，也有一些朴素的道理在里面。朋友们聚在一块儿，高兴了可以无所不谈，既可以云山雾罩地吹牛闲聊，也可以谈点正经有用的东西，比如说——评论刚读过的某本好书。电子游戏也是一样，真是有很多背景荒诞、情节简单、内容空洞，甚至画面和操作也惨不忍睹的网游，玩它比无营养的吹牛闲聊还无聊，但也有一些网游是品味较高的，甚至很可能是从成熟的单机游戏里转化出来的，也就是说，好比一场高雅的书评会。

回到本文所要探讨的问题：作为表面上相同，实际上相异的这两种电子娱乐形式——单机游戏和网游，能否完美地联系起来呢？成熟的单机游戏能不能改编为成熟的网游呢？我们本次专题将从几款在国际市场上相对成功的、相对知名的游戏品牌来分析这个问题。

单机作品品牌特征显著，而开发公司又不遗余力地将之网游化的，日本的老牌游戏企业光荣可算是一个典型的例子。在本文截稿前几天，由上海冰动科技代理的光荣《三国志OL》刚刚进入封测阶段，笔者也参与了测试。那我们就不妨先从光荣公司的单机游戏和网游来分析一下单机游戏改编网络游戏后的情况吧。首先提问，光荣四大系列名著——《信长之野望》《三国志》《太阁立志传》《大航海时代》，这其中有几款改编成了网游呢？答案是3款？错，答案是"全部"！



作为光荣的第一款MMORPG，《信长之野望OL》在不断修正中完善

因为“野望”系列和“太阁”系列作为单机版来说，只是类型有少许差异而已，背景、内容、文化性全都可以互通。所以野望OL的蓝本不仅仅是单机版“野望”，其实内容里也融合了单机版“太阁”的很多特点。

先从光荣最早推出的《信长之野望OL》说起吧。实话说，它带给玩家的第一感觉不是很好，其最大的问题是技能的训练和增长非常缓慢，同时也缺乏乐趣性，特别是游戏的入门门槛过高。初级玩家遇到的技能训练并不简单，操作也复杂，无法使新玩家培养起对这个作品的兴趣。不过这款作品毕竟是光荣的第一款真正意义上的完善的网游作品，有些缺点也是可以想象的。很多仍然奋战在《信长之野望OL》中的朋友就告诉笔者，其实这款游戏真正的乐趣和深度是在资料片里的国战。

但从这一款游戏看开去，我们仍可以说，光荣将自己作品改编为网络游戏的策略其方向是正确的。为什么这么说呢？因为光荣的单机作品在背景设定和情节的丰富性上，对于改编成网络游戏有着其天然的优势。日本的战国历史故事、中国的三国故事，以及欧洲大航海时代，这是历史上本就存在的大背景，场面宏大、势力众多、丰富的故事层出不穷……同时包含几方势力，勾心斗角、乐趣无穷，直接套用过来，根本不必像暴雪那样还得费心费力去设计个艾泽拉斯的虚拟世界，就天生能吸引人。从这个角度来说，光荣是走了一条捷径——否则，怎么不见它把《天使女王》《魔法王冠》和《麻雀大会》改编网游呢？



《三国志OL》在今年7月进入测试阶段，它在国内网游市场的表现又会如何呢？

对于绝大多数游戏来说，不管是单机游戏还是网游，背景设定都是相当重要的，具有一个好的背景、能被玩家欣然接受的背景，游戏也就成功三分之一了——这也就是为什么一些成功创立品牌形象的单机游戏要积极改为网络游戏的真正原因吧。

除了游戏深植人心的“背景设定”非常重要外，另一个对网络游戏的生命力有重要影响的部分是“情节”。一款好的游戏，背景占三分之一，情节也占三分之一，剩下三分之一是图像、界面、操控和细节等等杂项。还是以光荣的作品为例，光荣的这四大系列名著同属SLG系列，但除了“信长OL”之外，其余3款都有丰富的RPG因素存在（《三国志》单机系列中本来就有可以扮演个人角色，一边统一天下一边成长的7、8、10这三代作品）。SLG部分改编为网游后，扩大为复杂的背景架构，RPG部分改编为网游后，就转化为玩家所控角色丰富的个人特色。

所以说，光荣的这几款经典单机游戏改编成网游有其得天独厚的条件。《魔兽争霸》改编成网络游戏，背景需要重新丰富，种族需要重新设定，难度要大上数百倍。当然，咱们不能不承认，《魔兽争霸》迄今为止还是最棒的即时战略游戏之一，《魔兽世界》也是最棒的网络游戏之一，可见只要用心，把经典单机游戏改编成网游，并非什么不可能的事情。

跟着时代往前走

笔者结识不少从单机时代一路走过来的老玩家，他们将单机改编网络游戏的做法，一律归结为“无良厂商压榨剩余价值，盲目追求网络游戏利润点”。然而事实真的如此简单吗？单机游戏的网络化，并不只是PC平台、也不仅是我国游戏业的现状，它也是全球游戏产业的大势所趋。笔者的另一位朋友，ID为冬布拉的玩家，他通过对《大航海时代OL》这款比较成功的网络游戏的剖析，对单机改版网络游戏的内涵提出了个人的深刻看法——

老实说，我对那些反对将经典单机改网游的玩家一直感到不解。没错，倘使我们早早就有了初恋，心中自然期待对方与自己并肩同步成长，直至偕老。但稍有生活经验的人都会了解这绝对是一种理想状态，如果你是一个富有自由精神的人，那么就应当允许对方走可能不为自己接受的另一条道路，无论那是光明正道还是羊肠歧路，顶多你幽怨地说一声：那我就不陪你走了。更何况，游戏还不比初恋情人，即使你的脚步不断迈向未来，它仍旧是以一张光盘或是硬盘上的一个文件夹、一个镜像，停留在当初你认识它的地方；犹如一个没有得到触发消息的NPC——只要你去触发，还能像当初那般令你心潮澎湃。就算碰到系统不兼容，现在我们也有DosBox、有Virtual PC有VMWare，足够带你回到过去。若是你说已找不到当时的感觉，那么不是它变了，惘然变了的人，是你自己。



国产网游《轩辕剑OL》是国内非常著名的单机游戏品牌的网游化作品，但它的游戏系统却借鉴了不少欧美网络游戏的特点

所以如果要问我对这种改变升级有什么想法，我的想法是一万个赞成。我最看不下眼之事是奔腾之水化作死水一潭，只要它还在向前走，就比停滞要更来劲。管他什么“继续走，继续失去”还是“继续失去，继续走”，我所知道的是，如果不走，这款游戏就已经在当下这个年代死去。因此我想我已把我的话题转变为：核心玩家会不会一直跟随制作方升级改编的脚步一同前往？

我想最基本的问题在于：改编升级为网游之后，这款游戏的核心价值是否已经改变？作为一个光荣《大航海时代》系列的忠实玩家。我庆幸地看到，当它被改编为网游之后，核心价值不但没有下降或变质，反而得到了提升与加强。

试问什么是这款游戏的核心价值？大多数玩家应当会赞同，它与历史上大航海时代所蕴含的开拓、发现、冒险的探

求精神密切相关；此外，时间是地理的第四维，当地理以详细可触摸的形态出现在时间的另一个端点上，这能让玩家感到一种奇妙的吸引力。《大航海时代》的单机系列通过发现物、史实与传说、政军商潮流与个人恩怨，还有四代之后让人赞叹的城市风情及背景音乐，将上述探求精神以及时空魅力演绎得非常到位。

正是这种难忘的感觉，让我在2006年国内内测开始的第一天，捉起鼠标进入了游戏。没几个小时，我就发现这款游戏的内涵已然就原基础上扩大了数倍。以发现物为例，4代城市78座，现在城市已逾160座（世界地图尚有1/4未开完），4代加强版发现物208，而现在《大航海时代OL》发现物已超1500，并且很多都附有或短或长的故事；发现物以及名人NPC的增加，让史实和传说数量同样膨胀；作为主线的故事情节，在整个网游的大背景下，其光彩比单机版显得要黯淡些，不够突出，然而不断推出的资料片也意味新故事的不断增加；个人的恩怨情仇亦是如此，但若是你追求资源、经济、政治、军事的纷繁牵扯，真人版的网游虽然会现代意味强一些，产生某种“穿越”感，但某种程度上，只要游戏参数设置得好，这种真人参与反而能更好体现出它们之前的各种影响力；最后要谈到造就“可触摸的”质感的细节性设计，那么Online版简直就是完胜！无论是城市的真实模拟，还是人物服饰的设计，抑或是船只构件的组成，甚至是天上的星空（当然这几乎跟历史细节无关了，几百年星星也没移多远，但其真实度亦让人心服），都细致到入微。在玩过这个游戏一段时间之后，我便常常在各处看到似曾相识的城市景观。









《大航海时代》网络游戏化后，它的核心价值不但没有下降或变质，反而得到了提升与加强，这在单机改编网游的案例中是个非常特殊的现象，这与《大航海时代》单机版优秀的架构有很大关系

因此，《大航海时代》改编为网络游戏之后，其核心价值并未改变。这个游戏中的玩家平均年龄明显高于其他游戏，以我碰到的玩家来看，绝大部分都有单机版的“底子”，曾一度我跟公会中好友开玩笑，说这真是一款“老男人收集”的游戏。这里暂且不论全新玩家是否能快速投入其中，仅就核心玩家对其的态度而言，它的改编是成功的。

以此观点反察其他的改编类游戏，我感觉劣势最大的就是RPG经典的改编。RPG的核心价值在哪？是故事！是扮演！没错，当年我们玩单机版时，也要在故事情节的穿插之间打打杀杀、练级练功，但若是突然变成一款弱化故事情节（因为故事终有尽头，网游哪能容忍这个？）的游戏，当我们还在山间水里打虎踢龙时，会不会觉得有一种本末倒置的滑稽感？当然，不排除这样的设计可能也有利于吸引全新玩家，但对于已有的单机核心玩家而言，真是挂羊头卖狗肉了，除非有新的乐趣能抓住他们，我想很多人都会选择停步。

改编升级为网游的另一个重要问题是，玩家之间社会关系（竞争、合作或是路人）的引入，是否会引致游戏价值的改变？我以为在《大航海时代》这款游戏上，这是一个有利有弊的引入。

其弊端在于影响了单机中一个人逍遥自得的悠闲感。孔老夫子说，君子“群而不党”“和而不同”，这实质不是什么君子的风范，而是任一个有较高自由水准的社会，自由个人的所爱，谁也不愿意受到党或同的约束——单机版就压根不存在这个问题。但若是换成网游版，这个问题立刻就凸显出来。所谓家与国的梦，真的也是你自己的梦？但是为了赢得个人的梦，往往需要顺时而行。这一在现实中的结论同样也会映射到网游中，假如你只冒险而不履行义务，将失去公会或国家等资源的支援；假如你不好好练级，就会发现周围宛如“沉舟侧畔千帆过”，你也可选择不理不睬，但就是不如单机中来得那么气儿顺。

但另一方面，遇到了好的伙伴，以上这些弊端就会变得全都不重要。以冒险为例，它经常被认为是独行侠的专利，但事实上重大的冒险往往是群策群力的结晶，只是领导者的浓墨掩盖了其他人的功劳；这还不算最关键的，最重要的在于，冒险自身无疑具有个人的纯体验价值，但可以说是讽刺的是：你离开了人群去冒险，但你的冒险成果最终还需要回到人群中来展示。这些都说明即使是冒险这种看起来极具个人性的活动，它还是要将自己的部分乐趣建立在社会性之上——如果你曾经看到过令人震撼的自然风光，你就会明白我的意思，因为那时，除了震惊，你可能最大的感受是孤独，企盼与人分享的孤独。在《大航海时代OL》这款网游中，一个好的游伴将会为你的冒险生涯增添许多美好的经历，这绝不是一款单机游戏所能给予的。

总之，如同生活中一样，遇上什么样的人，你自己做成什么样的人，将可能会改变你对同一问题的态度。因此若要问我该游戏受社会关系引入的影响，是利大还是弊大，我没有明确的结论。但是我觉得，《大航海时代OL》在此方面互动设计相对较少，还有一些提高的空间，这种提高同样能扩展或巩固源自于单机版的核心价值。

为了追求自由和互动而Online

看过了上文，读者或许对《大航海时代OL》的优劣有了一定的了解。可毕竟这款游戏有着它比较特殊的特性，或许不能概括所有的改编自单机游戏的网络游戏，那么我们可以回望一下中国网络游戏玩家的启蒙之作——UO。

《网络创世纪》（UO）至今仍然被许多人误认为是第一款网络游戏，这也难怪，UO可以说是世界上出名最早的网游，同时也是中国玩家最早接触到的网游。这款游戏不仅是让中国人见识到了网络游戏的魅力，同样在西方玩家中也起到了启蒙的作用，它是笔者至今仍推崇的网游作品。



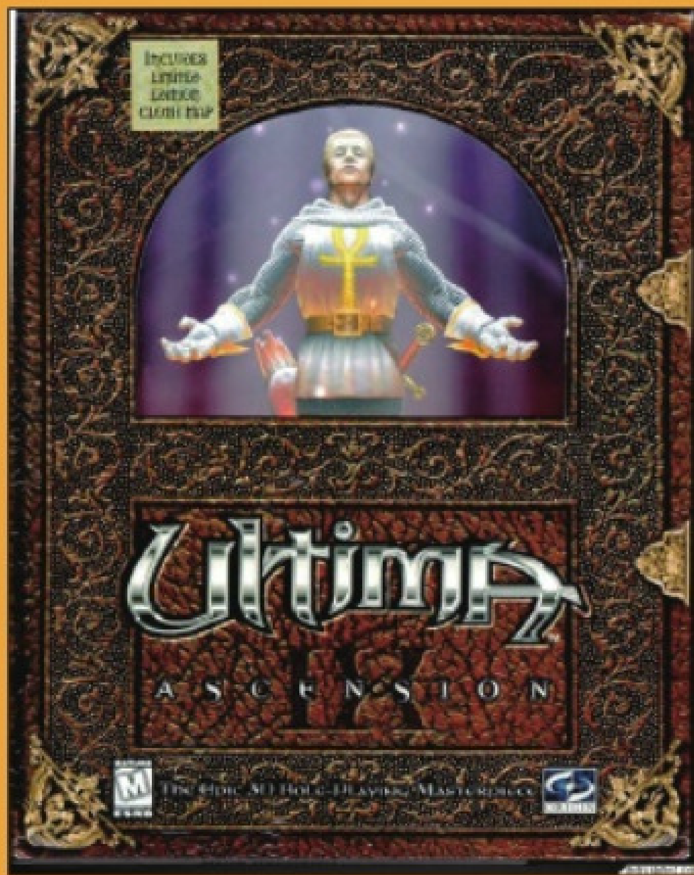
《网络创世纪》是最早也是最成功的单机游戏品牌改编网络游戏的作品，它进一步贯彻了制作人对游戏世界观的设想

《网络创世纪》的想法源自《创世纪》这一经典单机系列，我之所以不说《网络创世纪》是《创世纪》的网络版本，是因为二者之间在情节和内容上并没有明显的联系。事实上，《创世纪》系列从1980年的第一代——《黑暗初代》（The First Age of Darkness）到1999年的第九代——《羽化成仙》（Ascension），其间12款作品之间的内容联系也比较松散。但我绝对不能否认《网络创世纪》和《创世纪》之间在精神上的联系，它是为了更高的自由度和更强的互动性而冠以Ultima Online之名的。

《创世纪》最初所在的上世纪80年代正是角色扮演游戏盛极一时的时代，《创世纪》系列、《巫术》系列、《魔法门》系列以及《冰城传奇》并称为当时的四大经典RPG系列，而其中《创世纪》系列则堪称魁首。一款角色扮演游戏的成功与否往往不是由软硬件技术决定的，它更多取决于策划人员的创意，《创世纪》系列正是凭借出色的世界观构架和游戏系统设置博得玩家的喜爱。但不要忽略一个问题，单机游戏对于角色扮演来说有两个瓶颈：一个是自由度，一个是互动性。一款角色扮演游戏的自由度依赖于开发者事先赋予玩家的选择权，玩家在游戏中拥有越多的选择权，这个游戏也就拥有越高的自由度。要想让玩家拥有更多的选择权，开发者就要事先设计更多的选项，但我们知道，再聪明的开发者其智慧也是有限的，再多的选项其容量也是有限的。互动性对于单机游戏来说则几乎完全取决于AI技术，然而即使到了2009年的今天，我们也没有看到哪款游戏中的AI和20年前有本质区别。但最终，《创世纪》的开发公司Origin和它的制作人Richard Garriott找到了解决办法，他把选择权和AI这两个烫手的山芋交到了玩家手中，让玩家自己选择自己要做的事情，让玩家面对同样聪明的其他玩家。当然，这一切都是基于上世纪90年代中期互联网技术开始成熟这一先决条件，于是，我们在1997年看到Ultima开始Online了。

写到这里，你可能觉得我还没有切入这个专题要表达的主题，也就是由单机转为网络的游戏产品是否成功。那么，现在我就要开始说了，《网络创世纪》从开发角度讲，是迄今为止由单机转向网络的最成功的产品。正如前面所说，UO解决了角色扮演游戏自由度和互动性两大难题，而且在这两方面是迄今为止做得最彻底的一款网游。UO虽然沿用“创世纪”的名字，可实际上在情节、背景等方面并没有过多联系，而其系统设定则是本着超越《创世纪》的原则产生的，它甚至和现在大多数网游都不同。UO为玩家制定下最原始的基础规则，没有绝对的职业、种族区分，把条条框框的数量降低到最小。你可以这么理解，UO中的玩家就是现实中的一个人，没有人天生就是从事某个职业的，你学习了某项技能，也就相应成为某种职业，而职业也没有绝对的标准，更没有跨行业的限制。举个例子，你在UO中学习了铁匠技能，会修理、打造盔甲了，那么大家就可以把你当做一个铁匠了，也许有一个人的铁匠技能不到你一半，但他同样也可以是个铁匠，最多就是蹩脚一点。假如有一天你想上战场了，拿起剑你就是个战士了，只不过你可能打不过那些长年当战士的人而已。这个只是以职业为例，UO在其他方面也尽量以玩家的行为为标准，游戏系统在自动化方面做得很少，全都靠玩家自己去选择，自己去做。UO为了平衡设定了属性总和上限，以及技能长时间不用就会退化的规则。基于这些设定，玩家在UO中的互动交流就显得尤为重要，因为NPC能做的事情很少，而单个玩家能做的事情也有限，于是UO成了一个自由的虚拟社会。这就是《创世纪》变成《网络创世纪》之后的改观，二者在故事、背景、人物、


到了《创世纪》的第九代作品《羽化成仙》时，游戏已经改为3D版，这个系列在各代里的改变也很大，否则也不会出到9代之多



世界观方面没有直接传承，差不多就是纯粹的精神联系。我们可以这样来看待二者，《创世纪》是一部小说，你可以从中欣赏精彩的故事，并一步步走向最终结局；而《网络创世纪》则是一盘象棋，故事的发展完全掌握在你的手里。

虽然说所有网络游戏（单指角色扮演类）或多或少都在自由度和互动性上超越了单机产品，但像UO这样纯粹在规则上作出飞跃的作品少之又少。笔者一直困惑于一个问题，UO明明是最早成功和成名的网络游戏，按理说后来的网游作品应该会秉承它的原则和精髓。而事实上，后来及至今的大多数网游都没有像UO这样追求玩家的高度选择权，而是用种族、职业、阵营、任务等等把玩家束缚起来。我们今天看到的大多数由单机转向网络的游戏，通常只停留在背景、情节的继承上，而不像《创世纪》——《网络创世纪》那样在角色扮演的精神上有所发扬。

WoW——从西方的变成世界的

谈单机改编的网络游戏，目前世界上如日中天、而在国内的运营过程中又充满令人感慨的各种故事的《魔兽世界》，恐怕是不能回避的一个话题。众所周知的是这款游戏在制作上的精良，然而从市场的角度而言，《魔兽世界》也能为“单机改编网络游戏”的命题带来很深刻的思考。

《魔兽世界》（WoW）系出名门，享誉四海，我想我也不必费太多口舌来讲这款游戏有多么的出色了，想来这篇文章的读者大多比我有更深的体会。不过我想在这里提醒大家一件事情，《魔兽世界》在制作水准方面绝对是顶级的，但它在国内网游市场中并不是人数最多的产品，至少不是一家独大。换句话说，《魔兽世界》的成果和它的制作水准没有持平，原因就是市场需求的差异，用游戏厂商喜欢说的好听话就是“文化背景差异”。



《剑侠情缘网络版》是国内另一款著名单机游戏改编的网络版游戏，其初代作品也是在摸索中演进的

我提出上面这个观点的目的在于说明，一款网游本身的制作水准并不是全部，我们能看到国内很多武侠、神话背景的产品，在技术手段上远远落后于WoW，但仍然成绩斐然，这是因为它们的题材和文化更容易被国内玩家接受。再举一个反例，当年在欧美横扫天下的《无尽的任务》（EQ）来到中国后一败涂地，就是因为它的魔幻背景和高端玩法无法得到大多数中国玩家的认同。不可否认，EQ的制作、策划水准极高，其相对地位和水平就相当于今天的WoW，但就是不适合中国玩家的口味。借用《白马啸西风》中李文秀最后的台词：“那都是很好很好的，可是我偏不喜欢。”

同样是顶级的制作水准，EQ死了，WoW火了，这是为什么呢？抛开人人都知道的品质卓越这个原因，笔者总结WoW在国内网游市场的成功还来自于另外两点原因：一个是单机《魔兽争霸》的铺垫，另一个是暴雪在WoW开发过程中做出的全球化的努力。我们知道，《魔兽世界》是暴雪基于其经典即时战略游戏《魔兽争霸》系列研发而成的，这无疑是一个明智的决定。大多数玩家对暴雪的认识就是从《魔兽争霸》开始的，当时的即时战略游戏是一种新兴游戏类型，其独特的操作模式和快节奏的游戏进程使得玩腻了RPG、SLG、ADV的玩家眼前一亮，在之后很长一段时间就是即时战略兴盛和角色扮演衰败的时代。最早的即时战略游戏《沙丘2》的开发商Westwood公司理所当然成为这一领域的头羊，其后推出的《命令与征服》及其分支《红色警报》成为即时战略游戏的标尺，而暴雪的《魔兽争霸》就是在这一时期顶风出头的。《魔兽争霸》一代虽然也广受好评，不过其地位的真正确立是在二代，当时的《魔兽争霸II》几乎可以和《命令与征服》《红色警报》分庭抗礼。《魔兽争霸》拥有很多和Westwood产品完全对立的概念：魔幻背景、冷兵器作战、单位上限、右键行动等。这些在当时看来非主流的设计随着《星际争霸》和《魔兽争霸III》都成为今天即时战略游戏的基础。《魔兽争霸》的二代和三代在我国国内市场拥有极高的影响力，尤其是暴雪用Diablo拯救了RPG、用《星际争霸》统治了RTS之后，暴雪被中国玩家乃至世界玩家奉为神明，《魔兽争霸》作为它最经典和悠久的系列产品自然成为不能不玩的游戏。《魔兽争霸III》出品的时候，网络游戏已经开始盛行，暴雪没有道理不把这么优秀的题材拿来做网游。但暴雪毕竟是暴雪，和打出“本土化”“民族化”等口号的国内厂商有本质不同，这种地域优势对国内公司来说或许是机会，但对于志在全球市场的暴雪而言却恰恰是桎梏。暴雪面对的问题是要开发一个最大程度适应全球玩家需求的WoW，作为一款角色扮演为核心的游戏，WoW更加注重在背景文化、游戏习惯上的平衡，而作为即时战略的《魔兽争霸》，由于其主要内容体现在动作性上，所以并没有太多的文化障碍。既然《魔兽争霸》已经在全球拥有广泛的基础，那么游戏背景方面已经问题不大了，暴雪只要面对游戏习惯一个问题即可。我们今天玩到的WoW是一款暴雪经过大量妥协才开发出来的产品，暴雪的WoW开发团队中集合了来自多个国家的尖端人才，他们十分熟悉不同地区玩家的不同偏好。只要用WoW和EQ对比一下不难发现，WoW带有很多的东方色彩。EQ这样的游戏是典型的欧美作品，玩法高端、内容复杂、规则严苛，这些特点在WoW中都得到了适当缓解。首先在职业方面，WoW采用了直观的设定，最初的九大职业除了术士和萨满之外都是最容易理解的职业。在游戏内容方面，WoW创造的世界庞大但有条理，小到背包的管理，大到任务的指向，都做了相当傻瓜的设计，这是不是让中国玩家很亲切呢？当然，WoW还没有设置自动战斗、自动吃药、自动寻路等功能，游戏开发者至少保持着最基本的羞耻心。WoW的死亡惩罚很说明问题，在这个游戏当中，你基本可以认为死亡没有惩罚，顶多就是耗费点跑路时间和修理费用。按照传统西方游戏的理念，RPG中角色的死亡一定是会令玩家痛苦万分的。暴雪在WoW中所做的这些妥协换来的是不同地区（主要是指亚洲）玩家的认同，而且它在度的把握上很到位，并没有因为妥协而失去欧美铁杆玩

家。其实，对于一些简化设定欧美玩家也是欢迎的，这和老外一样喜欢买盗版DVD是一个道理。

从《魔兽争霸》到《魔兽世界》在内容上的紧密联系我就不用多说了，暴雪把整个“魔兽”的历史都灌到WoW当中，甚至把当初半途而废的《魔族王子》也加以再利用。总而言之，这是一个单机转向网络的成功案例，暴雪利用魔兽单机打下的雄厚基础，简单解决了用户群和内容的问题，剩下的就是一个全球化的过程，一个妥协的过程。如果说UO是单机到网络的精神飞跃，那么《魔兽世界》的最大成就就是被全球玩家广泛接受。


这是《三国志OL》的游戏截图，它没有沿袭WoW的发展之路

单机改编网络游戏的另一种迷失

2008年春天，当时的九京时代召开了一次小范围的FIFA Online 2产品说明会，这是这款游戏第一次在中国大陆玩家面前亮相。此前中国玩家只能在传说中听到它，它的前作FIFA Online在韩国的运营还算成功，虽然我们都知道，它不只有一个简单的战网功能，但没有人能够想象FIFA Online将是一款怎样的游戏。

那一年的ChinaJoy上提供了试玩版本，这让我们能够近距离接触到游戏。作为一款非RPG类的网络游戏，按理来说，FIFA Online在这个拥有最多、最疯狂球迷的世界上，无论是背景、设定还是游戏方式，都似乎说明它本应是一款无论怎样都应该成功的作品，然而事实并非如此。

FIFA Online 2之所以成为一款续作，很大程度上和它更换了游戏引擎有关。从开发和运营商处很难了解到它使用了何种引擎，但从手感来看，应该是从一年前发售的PC版单机游戏FIFA 07改进来的。此时在次世代平台上，FIFA系列游戏已经更换了新的制作人马，使用了新的图像和物理引擎，那一年的次世代版本FIFA 08出人意料地得到赞誉，就是因为它的全新版本比PC版好了不知多少倍。相比之下，PC版FIFA 08则延用一个陈旧的引擎，这个陈旧的引擎同样被用来制作FIFA Online 2。说实话，它已经比FIFA Online采用的FIFA 05或06的引擎好很多，但是EA把更多的精力放在次世代版本上，FIFA Online 2没有得到它更多的眷顾。

直到现在，韩国开发商Neowiz与EA合作推出的这款游戏，严格来说只是EA发挥陈旧引擎余热的产品。EA卖给韩国人一个行将淘汰的源代码，韩国人几乎没有修改，便将它应用在比赛部分，然后韩国人发挥自己的网游“特长”，给原本的单机游戏开发出符合网游玩家口味的社区功能和道具商城。EA在这里做了一个非常合算的买卖：它的单机版FIFA在欧美地区有成熟的战网和排行榜系统，它一直在利用战网小心地培植这些地区的玩家群体，因为不管是在Xbox Live还是PS3的网络上，类似局域网的对战功能才是欧美玩家最喜欢的“网游”模式；而在东亚，确切说是在韩国，因为韩国人具备把任何单机改编成网游的能力，还能疯狂敛财，于是EA非常明智地和韩国人合作出了这款足球版的《街头篮球》。



图为FIFA Online 2代的画面，这款游戏特别的升级系统，使人怀疑它是专门针对中国与韩国玩家而打造的

FIFA Online 2里的有些功能看起来不错，比如其中的球队升级、球衣卡的收集等，如果你不小心沉迷进去，会因为自己升级狂或收集狂的性格而欲罢不能。但如果你始终对这款游戏保持一定的戒心，你会发觉它的很多不合理之处，比如奇怪的自我修炼模式（你可以通过和电脑对战而不是与网络上的玩家对战获得升级）、落伍的比赛内容（陈旧的引擎、不算特别好的画面）、韩式网游的社区功能等。这对一个常年累月只是在电脑或游戏机前2P对战的玩家来说，一切都太陌生了。事实上，对那些热衷对战的人来说，他只会考虑更好的战术、更熟练的技术，而不是整天考虑如何把自己的球队升级或购买对比赛更有利的道具。换句话说，他们看重的是在公平条件下比拼技术和实力，而不是看谁的等级高、队中攒集的“超能力球员”有多少。

这些与玩家需求脱节的功能实际上是FIFA Online 2的致命伤。我们承认，如果你想把任何球类运动改编成网游，这大概是个通行的模式。但笔者不仅要问，为什么要有足球网游？两个人在电脑跟前踢球或去战网打上一盘不是也很好吗？

我们看到，九城的FIFA Online 2在推广中充满了必胜的决心，这款游戏也的确有一些不容易被拒绝的因素，比如高质量的中文解说，比如传说中的中超联赛“落地”。这条本地化的道路无疑是正确的方向，它是那些焦急等待中文解说的WE玩家所不能享受到的体验。问题是玩家在面对这款游戏时仍旧面对着一个选择：是用来对战还是用来聊天？

是的，在中国和韩国一样，只有网游能够赚钱。于是我们就有了各种来自单机的网络游戏。有时我会觉得它与电影改编游戏有着异曲同工之妙，同样是命题作文、同样是主题先行，想不拧巴恐怕也难。

最后，拉回到文章最初所举的那个例子——有些人就是喜欢窝在家里读书，不愿意出门，而另外一些人就是喜欢呼朋引伴到处溜达，一刻也坐不住，单机游戏和网游拥有各自的群体，这两个圈子之间有交集，也有不相容的部分。重点是抓住单机游戏和网游各自的突出特点，从而抓住各自的人群，想要一个题材所有玩家通吃，以为单机吃香就可以照猫画虎不用心也能改成好网游，那只是痴人说梦罢了。

▶记者探营

虚拟货币的现实难题

虚拟货币对于中国互联网来说一直是个热闹而糊涂的话题。说热闹，是因为关注这个问题的人很多，由于虚拟货币在金融上或多或少与现实货币产生了实际联系，蕴含着巨大的利益，想借此发财的人如过江之鲫一般。说糊涂，是因为各界对“虚拟货币”的定义至今没有统一的定论。从网络游戏内流通的虚拟币，到互联网社区流通的各种社区币，再到互联网电子支付采用的虚拟支付凭证，跳出来一个专家都可以言之凿凿地将其拉入“虚拟货币与现实经济”的长篇大论中。浑水才能摸鱼，一直以来，虽然对虚拟货币关心的人很多，但似乎并没有人愿意出头来把这个事关本质的基础问题讨论清楚。

■本刊记者 冰河


开箱子这个网络游戏厂商的发财大道这次被彻底断绝了

但无论是否愿意，对于虚拟货币这个互联网时代的新生事物来说，界定范畴并加强管理，已经是无法回避的问题。从网游金币到腾讯Q币，再到支付宝，每天都有数以亿计的金钱以各种形态在互联网上流动着，一旦出现一点危险，就有可能导致整个社会金融和经济体系的全面动荡。因此从国家税务总局到新闻出版署再到央行，都曾经下发过文件，试图对虚拟货币进行规范化管理。但不得不说的是，在虚拟货币的物权属性和执行规范没有确定之前，尽管各种条文看上去有条有理，不过实际产生的效果却并不乐观。以国家税务总局曾经下达的《虚拟货币交易征税》的相关规定为例，虽然起初也引起行业内高度关注，但一段时间过后，媒体后续追踪的报道情况是：至今仍无人前往税务部门就虚拟货币的交易主动申报纳税，而税务部门也无从对相关领域的收入和纳税情况进行调查和执行。这无疑是一个令人尴尬的局面，而且看上去无解。

因此，当2009年6月26日，国家文化部、商务部联合下发《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作的通知》，试图再一次对这个领域进行规范监管的时候，会有种种质疑声从各处传来也就不难理解了。

让人意外的是，关于文化部、商务部联合印发的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（以下简称《通知》），在公布的同时，本刊记者也接到了来自文化部的邮件，对此次《通知》的初衷和精神进行了解释：着眼于网络游戏虚拟货币管理工作面临的新形势、新情况、新问题，对目前市场行为缺乏监管、用户权益缺乏保障、网络游戏虚拟货币使用范围缺少限制等不规范现象进行治理和整顿。虽然邮件中的解释说明依旧比较笼统简单，不过能够对媒体主动进行联系和沟通，而不仅仅是将官方文件传达了事，这不能不说是一个很大的进步。

从官方给出的《通知》原文以及后续的解释来看，新的政策显然吸取了以往相关管理规范的经验和教训，在界定、操作性、管理权责方面做出了明确的规定，使得这份文件不再可能如同国家税务总局所颁布的那份文件一样陷入执行难的境地。其特点主要体现在以下几个方面：

1.首次明确网络游戏虚拟货币的定义

确定网络游戏虚拟货币的内涵和外延是开展管理工作的基础。根据《通知》原文，管理部门对网络游戏虚拟货币的定义如下：“网络游戏虚拟货币是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于游戏企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。”这个定义明确了网络游戏虚拟货币的适用范围，对当前网络游戏虚拟



开箱子看上去每次的花费不大，但是经常不知不觉就让人投入很多



此类完全自发的虚拟货币交易，虽然不合法，但目前仍旧不在新规定的管理范围内

货币与虚拟道具从管理实践出发做了区分，《通知》所定义的网络游戏虚拟货币不涉及网络游戏内的虚拟道具（例如角色服饰、游戏币、武器道具等），与法定货币有直接的关系。而对于另一经常引起争议的网络游戏财产内容“装备道具”的管理，《通知》中预留了管理接口，相关管理规定由国务院文化行政部门会同有关部门另行制定。从这个角度来看，新规定将“虚拟货币”从“装备道具”的范畴中剥离出来，单独加以规范管理，杜绝了游戏运营商以“虚拟货币”是游戏道具的一种而逃避监管的可能。

2.明确管理归属，严格流通范围

目前网络游戏虚拟货币存在的主要问题是市场行为缺乏监管、用户权益缺乏保障、使用范围缺少限制等。《通知》着力解决制度缺失和执行不力的基础缺陷，从依法行政的角度为网络游戏虚拟货币的管理提供依据，对某些一直处于争议的问题进行了制度明确和创新。首先是加强主体管理，《通知》在网络游戏经营许可中细化了“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟货币交易服务”两项业务，从事相关服务的企业需批准后方可经营，同时也规定了从事这两项业务的企业申报程序。其次是从电子商务管理出发，从事“网络游戏虚拟货币交易服务”业务须符合商务主管部门关于电子商务（平台）服务的有关规定。第三是规范市场行为，防范市场风险，特别是对网络游戏虚拟货币的流通使用范围做出了严格规定，仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物产品或兑换其他企业的任何产品和服务，防范网络游戏虚拟货币与现实货币产生价值和流通联系，对现实金融秩序带来可能的冲击。

此外，新规定还对相关企业的运营资质提出严格要求。《通知》对从事网络游戏虚拟货币发行和交易服务的企业都明确了一系列规定，例如：网络游戏运营企业不支持网络游戏虚拟货币交易的，应采取技术措施禁止网络游戏虚拟货币在用户账户之间的转移功能。网络游戏虚拟货币交易服务企业要建立违法交易责任追究制度和技术措施，严格甄别交易信息的真伪，在明知网络游戏虚拟货币为非法获取或接到举报并核实的，应及时删除虚假交易信息和终止提供交易服务。



网游的兴起，受益者除了网游企业之外，押宝个人电子交易的马云也在其中。如今虚拟货币交易受到严格监管，马云的淘宝和支付宝也都会受到影响

除了以上创新之外，新规定还对未成年人涉及网络游戏的行为首次进行了规范，《通知》禁止网络游戏虚拟货币交易服务企业向未成年人提供服务。网络游戏的功能系统非常复杂，限制未成年人参与网络游戏虚拟货币的交易活动，对于保护未成年人、防止过于复杂的经济功能影响未成年人成长有积极作用。但是这一新规所涉及的范围太大，而且过于笼统，是否能得到有效执行目前尚不可预期。

3.保障用户合法权益，明确企业责任

网络游戏虚拟货币的使用中一直存在着用户合法权益保障不力的问题。某些网络游戏运营企业对于用户的虚拟货币因故障丢失，或者在终止服务时，对用户已经购买但尚未使用的虚拟货币不退还、不补偿，损害了用户合法权益。因此《通知》在用户权益保障方面明确了企业责任，在用户出示与所注册的身份信息相一致的个人有效身份证件的情况下，网络游戏运营企业在核实用户身份后，应提供网络游戏虚拟货币充值和转移记录，按照申诉处理程序处理。用户合法权益受到侵害时，网络游戏运营企业应积极协助进行取证和协调解决。在终止服务时，对于用户已经购买但尚未使用的虚拟货币，网络游戏运营企业必须以法定货币方式或用户接受的其他方式退还用户。同时，网络游戏虚拟货币交易服务企业在提供网络游戏虚拟货币相关交易服务时，须规定出售方用户使用有效身份证件进行实名注册，并绑定与注册信息一致的境内银行账户，保留用户间的相关交易记录和账务记录。



作为国家的货币发行机构，中国人民银行此前也曾发文监管虚拟货币的流通问题，但成效不大

4.严厉打击利用网络游戏虚拟货币从事赌博等违法犯罪活动

《通知》充分利用现有的管理手段，提出建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，加强部门沟通协调，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展，防范金融风险，防止和打击利用网络游戏虚拟货币的违法犯罪行为。


史玉柱是个嗅觉灵敏的人，尽管“开箱子”曾经是《征途》最火的内容，但他在行业中第一个主动推出了没有博彩内容的“《征途》怀旧版”，如今更是全面取消了相关内容



其实在《魔兽世界》里，也有类似“乔丹之石”一般代替货币充当等价流通物的物品，如公正徽章、大块魔光碎片等。凡是使用量大、有一定价值又可交易的物品，都担当此重任



由于特殊的价值和用途，“乔丹之石”后来取代了金币的地位，成为《暗黑破坏神2》游戏中的等价流通物。如果网游也出现这样的东西，就能逃避开现有的管理

a.《通知》与《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》（公通字[2007]3号）实行对接，要求各地配合公安机关从严整治带有赌博色彩的网络游戏，严厉打击利用网络游戏虚拟货币从事赌博的违法犯罪行为。目前，某些网络游戏产品利用网络游戏虚拟货币，采取抽签、押宝、随机抽取等博彩的方式分配游戏道具或网络游戏虚拟货币，在用户和社会中产生了不良影响，《通知》禁止此种行为，对涉嫌利用网络游戏虚拟货币进行赌博或博彩的行为将移送公安机关依法处理。

b.从网络游戏虚拟货币的使用角度，加大对“私服”“外挂”网站的打击力度。当前，“私服”“外挂”已经成为损害网络游戏行业的毒瘤，文化部在坚持打击、查处的同时，首次从网上支付角度，对经文化部认定的网络游戏“私服”“外挂”网站上提供网上支付服务的，由文化部通报中国人民银行，有关机构将依法监管。

虽然“禁止通过网络游戏进行赌博”的规定早已颁布多年，但新规定是首次就网络游戏中“开箱子”“摸宝”等博彩行为进行规范。因此在《通知》出台之后，盛大、巨人、完美、网易等企业的股价都立刻出现了下跌，除了巨人公司目前已经表态将完全删除“开箱子”一类的游戏内容外，其余企业都尚未表态如何处理应对。

通过以上分析可以看到，文化部和商务部出台的新政策对于中国网络游戏行业来说具有非常重大的意义，也具备明确的规范管理效用。但规范毕竟只是一个政策性条文，虽然在权责界定、执法依据方面提供了明确的说明，不过一些条文仍旧留下了一些不明朗的领域，使得虚拟货币面对现实的管理时仍旧有一些为难之处。例如以《通知》中首次涉及未成年人保护的条例来说，网络游戏虚拟货币交易服务企业不得为未成年人提供交易服务，这是否意味着所有涉及虚拟货币交易的网络游戏，从此之后都只针对成年人提供服务？众所周知，未成年人同样具有享受网络游戏的权利，只是对于网络游戏的内容和行为需要进行界定。而目前的网络游戏主要分为点卡计时消费和游戏道具消费两种类型（即业内俗称的“收费游戏”和“免费游戏”），无论何种类型，虚拟货币已然是进行游戏所不可缺少的经济和娱乐手段。未成年人只要进行游戏，就不可避免会在公开或私下场合接触到虚拟货币交易。仅仅以“虚拟货币交易行为”来对游戏进行“成年人”和“未成年人”的分野，将使得网络游戏企业针对未成年人提供的服务难以开展。若网络游戏企业不肯放弃未成年人这个巨大的消费，势必寻找其他替代虚拟货币的等价交换物，这使得《通知》对于未成年人的保护初衷有可能落空。

此外，《通知》中规定，网络游戏运营企业应当依据自身的经营状况和产品营运情况，适量发行网络游戏虚拟货币，严禁以预付资金占用为目的的恶意发行行为。网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况，须按季度报送企业所在地省级文化行政部门。这一规定显然是针对类似Q币这样由网络游戏企业发行、具有广泛流通范围的虚拟货币，因为只有此类虚拟货币是可以从发行源头进行控制，并可汇总统计虚拟货币总量。对于如“魔兽”金币这样的游戏内部流通的虚拟货币，由于其产生来源于玩家的行为，其总量受制于玩家在游戏中的活跃程度，因此对于货币总量的发行控制该如何进行，无疑是实际执行中的难题。如果说“魔兽”金币之类的游戏内虚拟货币不属于此类货币，那么是否《通知》的管理范围涉及到此类虚拟货币，这又是一个未能明确的概念。

另一个需要面对的执行难题是，《通知》中规定，网络游戏运营企业不支持网络游戏虚拟货币交易的，应采取技术措施禁止网络游戏虚拟货币在用户账户之间的转移功能。但货币不能在用户账户之间转移，就失去了基本的流通功能，成为类似信用卡之类的消费凭证，这使得虚拟货币失去了其最基本的属性，难以再被称之为货币。退一步说，即使此规定可以得到严格执行，游戏企业公开发行的虚拟货币与个人账户进行了绑定，只能自己消费，不能私下流通，但货币的流通是基于市场客观需求产生的。即使如Q币这样的虚拟货币失去了流通可能，用户的客观需求必定也会找出一个新的可流通的等价交换物，作为原虚拟货币的替代，而原虚拟货币则只变成一个衡量价值的符号，这就使得《通知》的规定失去了意义。面对游戏用户的客观需求，仅仅限制虚拟货币的流通是无效的，应该从源头上出发，解决虚拟货币的流通渠道和交易手段，使之可记录可控制，这才是相对有实际效果的手段。

以上仅仅是记者在阅读《通知》之后，简单找到的一些不足之处，而网络游戏产业链上的智慧是无穷的。面对《通知》中的种种限制和规定，他们会根据自己的需求寻找出更多的缺陷和应对之策，因此仅仅寄希望于《通知》的出现就能解决目前网络游戏虚拟货币存在的种种问题，无疑是不切实际的，《通知》之后的后续细则和落实，将是管理部门下一步需要面对的难题。如果想要较好的解决这个问题，从网络游戏用户的需求角度出发，从网络游戏企业应承担的权责出发，应该是下一步需要考虑的重点。


虚拟货币成为游戏中的等价流通物

▶快言快语

网络游戏内外的潜规则

武侠中说：有云的地方就有天下，有人的地方就有江湖。天下也好，江湖也罢，或抱拳作揖而称兄道弟，或拂袖挥剑后反目成仇，这纷繁复杂的表象背后，总有一股暗流汹涌于死水般的纲常规则之内，潜伏于既定的行为准则之中。虽然它很小，以至于你很可能会忽略其存在，而若一旦触及这看不见的枷锁，小则关乎角色命运，大则影响大势全局，这就是——潜规则。

■北京 郑晓

涉足网络游戏，就是行走江湖，网游间的竞争，即为谋夺天下。网游体系内外，在既成的各种规范构筑的框架之内，也难以摆脱游丝般的潜规则的渗透，因为网络游戏归根到底是有着利益权衡的人与人的交互。

网络游戏的潜规则构成有两个方面，一个是虚拟网游世界内的，另一个是网游经营中的。因为网游内容与网游经营是相互渗透和包含的，所以两者很难清楚地划分界限。比如，网游经营的宣传定位来源于网游世界观的构建和内容的设定，网游世界中的道具设定也来自诸如道具收费或点卡收费的经营策略。所以网络游戏的潜规则模糊了两者之间的界限，且呈现出多样化的表现。

潜规则一：网游潜在目标定位为吸引男性玩家

从网游诞生之日起，其发展离不开众多玩家的支持，离不开网络游戏对网民的渗透。在网游的发展过程中，仔细比对也不难发现，网游玩家中绝大多数是男性玩家（如在一份调查报告中显示《魔兽世界》中女性玩家的比重仅为1%），而网络游戏的目标定位大多也是为了吸引男性玩家的视线，从而对男性玩家群体逐步渗透，增强用户黏性。比如以下网络游戏广告语，“是男人就去战斗”（《抗战Online》）、“从男孩到男人”（《生肖传说》）、“男人的网游”（《魔兽世界》），从这些有点“雷人”的广告语中很容易就可以看出网游公司吸引男性玩家的定位策略。

据相关调查研究发现其主要原因有三点：第一，绝大多数男性比女性更具有竞争欲望，而这更符合网游崇尚征服的暴力美学精神，男性玩家更渴望网络游戏带来的畅快打击感。第二，绝大多数男性比女性的社交范围广，因而更有利于实现由点及面的“裙带”效果。如果一个男性玩家接受一款网游，他将会有更强的意愿去鼓动自己的朋友尝试，这无形中实现了网游的外部性作用。第三，绝大多数的男性玩家更愿意在网络游戏中投入资金，因而才能真正给网游公司带来收益。男性玩家更愿意为自己游戏中的优越感买单，在这一点上是网络游戏公司更愿意见到的。

当然，随着经济社会的发展以及网络游戏竞争白热化所带来的网游娱乐成本的降低，越来越多的女性玩家开始涉足网络游戏，在一些娱乐休闲的网络游戏中甚至有与男性玩家比重持平的趋势，但总体来看，大多数网游公司还是“情不自禁”地更愿意选择男性玩家，不然怎么能说是不成文的“潜规则”呢？

潜规则二：女性角色更容易在游戏世界中生存

一般玩网游的玩家都会有这样的体会：女性角色在网游世界的交互中占有优势。比如，同样在公会聊天频道中，一般女性角色所挑起的话题更容易得到其他玩家的回应或是注意。这种交互的优势进而就转化为生存的优势，因为毕竟网游的交互性是其运作的主要动力，谁拥有了交互权，谁就拥有了网游世界内的生存权。

必须澄清这里说的是女性角色而不是女性玩家，女性角色包括了女性玩家和大家称为“人妖”的玩家。

俗话说“物以稀为贵”这句话是非常有道理的，很大程度上，正是因为这个原因，女性角色更容易在游戏世界中生存。在“潜规则一：目标定位为吸引男性玩家”中，应该大体可以获知当前大多数网游中玩家性别还是以男性为主。而因为多数男性玩家的“大男子主义”，所以只有较少的男性投入到女性角色的怀抱，而相反的，根据调查显示，多数女性热衷于扮演男性角色，最终双方面的原因导致的结果就是男性角色越来越多，女性角色却越来越少。在“物以稀为贵”的大前提下，在武侠文化“宝剑美人”的思想感召下，男性玩家当然更容易把武侠般的怜香惜玉之情施与“女性角色”身上，即使是“人妖”，所以无论是在话语支持，还是物资援助上，女性玩家更容易得到这些“不义之财”，因而也就更容易生存下去。



网游中的美女也能令人拜倒，即使是背影——这也正是女性角色的优势

潜规则三：网络游戏演绎血酬定律


血酬的大赢家


残酷淘汰夺血酬

网络游戏是血酬定律的完美演绎。血酬定律源自吴思的同名著作，概括来说就是暴力要素作为生产资料参与收益分配，在网络游戏中，这一点是非常明显的。网络游戏推崇暴力至上的暴力美学原则，因而在多数情况下，谁拥有最强的暴力，就可能获得最多的利益分配。PK、竞技等网游要素就是严格执行了这一定律，如在《剑侠世界》的门派竞技活动中，八强的收益自然比四强的要少许多，四强的收益自然比冠亚军的收益少得多，而亚军比冠军的收益少。从这个例子中很容易看出，网络游戏中收益永远是同暴力成正比的，而且随着暴力水平的提高，收益呈现出加速增长的趋势。

在网络游戏中，还体现了命价问题，也就是生命的价格化，常常在世界频道看到有角色花钱买别人的人头。命价取决于买命者愿意支付的价格数，也取决于将被刺杀者的暴力水平。所以一个玩家的角色生命也是可以体现价值的，而这价值归根结底还是来源于血酬定律，即取决于其暴力水平。

一句话，更激烈的弱肉强食是网络游戏中的生存法则。

潜规则四：网络游戏遵循拜金主义


琳琅满目的人民币商品

现在的社会依旧是弥漫着拜金主义思想的社会，同样在网络游戏中，这种风气有增无减。想要有极品装备，需要花钱买；想要属性加成，需要花钱买；想要拉风坐骑，需要花钱买；想要PK获胜，需要花钱买……真想不出，在网络游戏中如果没有了钱，何以实现征服的野心，何以领会网游的快乐？网络游戏所构建的终究也是“钱虽不是万能的，但没有钱是万万不能的”一个虚拟社会。

毫无征兆地，“人民币战士”已经悄然化作了网络游戏里的口语化词汇，而往游戏里砸一辆宝马也不再是新鲜事情。当《传奇》的一把屠龙卖到了数十万元的高价，当几件“极品”装备引得犯罪事件频发，已经没有人再质疑网游产业拜金时代的到来。越来越多的玩家投入大量的实体财富到虚拟网游中，最终虚拟人物的竞争则逐渐转化为真实财富的对抗。网络游戏拜金主义来源于现实生活的生存法则。

潜规则五：道具收费更耗财

美国摩根大通分析师Dick Wei曾发表了一份网游研究报告，他认为游戏行业正由Pay-To-Play（收费模式）转到Free-To-Play（免费模式）。的确，从2006年开始，越来越多的网游开始实行所谓的“免费运行”，在这些游戏的官方主页上大都醒目地标注着“永久免费”4个大字，引得众多玩家觉得这是“天上掉馅饼”一般的幸事，于是一改往日对游戏运营商的咒骂之词，“奸商”这个词汇也在一段时间内退出了网游的常用语词典。但没过多久，“奸商”就再次卷土重来并有超过过往之势，因为玩家发现，在道具收费的网游中，不想投入钱的网游玩家只是人民币玩家的“陪玩”，他们的存在只是为了给游戏增加人气，并对人民币玩家或者造成动力，或者造成压力，从而促使其继续资金投入。

其实，玩家应该清楚只有破产的游戏运营商，没有倒退的盈利模式，比之点卡收费，道具收费模式才具有真正的血盆大口。因为点卡收费说到底收入是固定的，盈利额的增加只能寄托于玩家数量的增加和玩家在线时间的增长。而道具收费则更具有灵活性，它把网游娱乐追求的实现和玩家的资金投入紧密联系起来。网游的精神在于“没有最强只有更强”，因而只有好的装备、高的等级才能真正让玩家在超越他人的基础上体会娱乐性和快感，而“更强”的实现在点卡收费的时代是没有捷径的。在道具收费模式中，之前不可企及的捷径却变为了大道——花钱买道具，诸如经验丹、神奇坐骑之类五花八门的道具成为道具收费玩家的必备品，而不能或没能走上大路的玩家，就只能悻悻地说：“不是自己落伍，只能怪时代变得太快！”

道具收费毕竟是与经济社会发展相适应的模式，玩家可以选择拒绝，但它还会一直继续下去。



《征途》让我们知道“永久免费”比收费更耗钱


《QQ炫舞》与《劲舞团》，你能区分出来么？

潜规则六：天下网游一大抄

你是否曾经从一些网游中感到几年前的《传奇》复生了？你是否曾经注意到有《梦幻西游》双胞胎般的网游？

不管你有没有留意，越来越多的网络游戏呈现出同质化的现象，其内涵越来越肤浅。分析师认为，从2006年以来，网络游戏产业内部的竞争开始进入出白热化阶段，网游数量开始呈现出接近指数级增长的趋势，越来越多的网络投资者开始进军网络游戏产业。但在这繁华景象的背后，必须理性地看到，这庞大的数字并没有给网络游戏产业注入新的活力，相反，一些粗制滥造的网游却极大妨碍了网游事业的发展。说到底，大部分一直在努力创新的网游，只是那些财力强大的网游界佼佼者，而只想在网络游戏繁荣的时候趁机分一杯羹的小公司根本无力也不想进行网游创新。

一款优秀的网游需要强大的后台技术支撑，而一个强大后台的开发却需要众多的人力、物力、财力的投入，因此，规模较小的网游公司更愿意通过表层的简单修改推出产品以节约成本。以致于现在很多网游让人有似曾相识的感觉，无论是官阶、声望等系统，还是帮战、国战等理念，当只有那些角色和地图的贴图才能让人惊叹这些游戏确实有不同点的时候，这些同质化的网络游戏还有价值么？

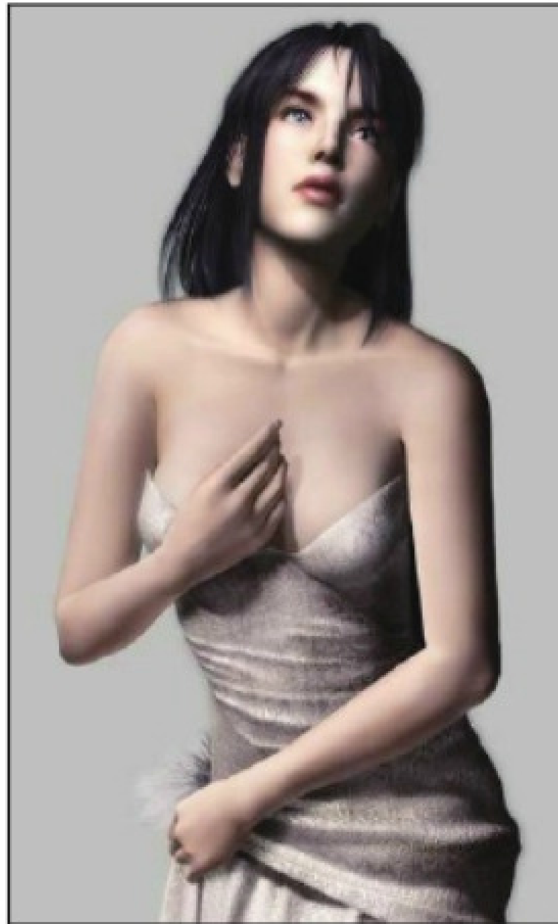
潜规则七：特色宣传是网游的必备利器

网络游戏越来越多，而人们所能分配的精力和注意力是极其有限的，网络游戏贫乏、只要是网游就能赚钱的时代已经过去了，现在主宰网游命运的，很大程度上就变为了宣传策略。当《A3》首先擎起“成人网游”的旗帜，当《梦幻西游》四处宣扬“绿色网游”的健康，当《剑侠情缘Online》冠以“民族网游”的名义，当《仙剑Online》着力突出其“情感网游”的特色……这纷繁的宣传口号尽管只有寥寥数字，但重要的是为其产品打上了更利于玩家识别的标识。

当然，这也带来了一些问题，比如很多游戏随意牵强附会地提出一些口号以帮助其游戏宣传的展开，最终只是欺骗玩家的噱头。这种现象也是伴随网游同质化而愈演愈烈，而逐渐成为行业的潜规则。

潜规则八：诉诸成人游戏擦边球

从《A3》开始，成人游戏逐渐成为一个新的宣传噱头，当然，应该说这些游戏还是“名副其实”的，它们大多包含了一些成人的元素，如赌博、裸露、血腥、暴力等。成人游戏无疑是一种将暴力网游发挥到极致的游戏模式，因而其所具有的暴力游戏特性对追求刺激的游戏玩家来说具有更大的诱惑。然而，另一方面成人网游无疑是在挑战道德的底线，网络游戏作为一项公共活动必然会限制成人网游的发展，况且成人网游很有可能对占很大比重的未成年玩家的心理健康造成损毁。这一对矛盾，也成为成人游戏擦边球的最根本矛盾。


A3首创国内成人网游的概念

网游产业是经济的分支，网游公司也是经济实体，因而是以最大限度的盈利为目的。既然成人游戏有如此大的号召“潜力”，一些绝对追逐利润的公司则轻易不会放过这条大鱼。尽管国家对其严加管束，但还是“上有政策，下有对策”，也有不少游戏广告语带有成人化的色彩，如《纵横时空》的“穿越时空玩3P，纵横时空泡MM”等“雷人”庸俗广告语，也让玩家见怪不怪了。



网游的“色情擦边球”广告

结语

网络游戏的潜规则永远是一个难以把握和全数道出的问题，随着经济社会和竞争环境的发展，其特点和内涵必然也会发生改变。网游的虚拟世界也是现实社会的真实反映，在这一点上，网游的潜规则归根结底也是社会生活中规则的真实写照，网游即人生，因而物理皆同。说到底，没有永远的游戏规则，也没有永远的潜规则，永恒的只有网游公司追逐利益的目的和玩家追求娱乐的宗旨。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



《劲舞团》曾经打的也是“绿色网游”的牌子

求生之路2

类型：第一人称射击
制作：Turtle Rock & Valve
发行：美国艺电
上市时间：2009年11月
推荐度：★★★★☆



■广东 威閎

Left 4 Dead 2


丛林是最容易被高AI丧尸埋伏的地方


4个主角又回来了

在E3大展开始之前，Valve公司就公布了一个很短的视频，虽然没有明确指出该视频是什么游戏，但是根据当时视频的内容来看，应该就是已经在全球销售超过300万份的《求生之路》的正统续作。在接下来的E3大展上，发行方美国艺电联合制作方Turtle Rock和Valve公布了游戏的更多消息。

全面更新的剧情和地图

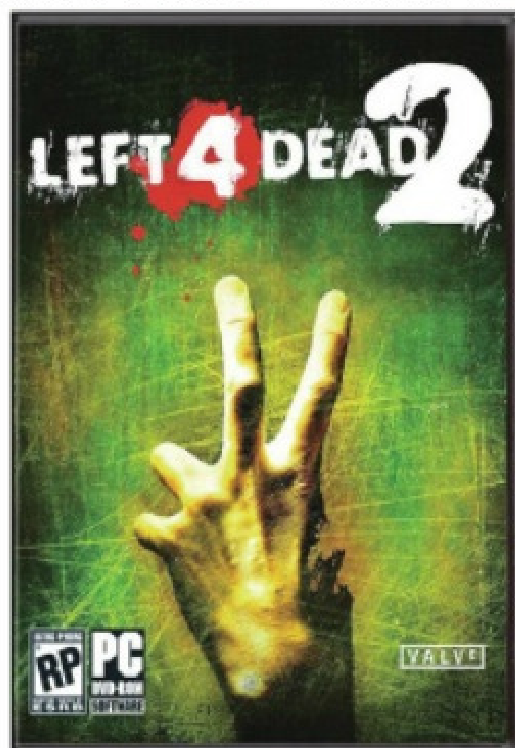
Valve公司宣布，在游戏正式版发布时《求生之路2》将会包括5张新的战役剧情地图，相比前作的4张地图，这次不仅多了一张地图，每张地图相比前作都会有更大和更多的因素加入，而且每张地图都支持生存模式、对战模式和一种没有公布名称的新模式。

《求生之路2》讲述了4名幸存者在南方的求生旅程，他们将从乔治亚州的沙凡那港市一路穿越到路易斯安娜州的新奥兰多市。和前作一样，4名幸存者：Coach、Nick、Ellis和Rochelle，他们都将拥有自己独特的个性，比如Ellis那乡村口音的喋喋不休，随时板着扑克牌脸的Coach则性格暴躁。

E3试玩版公布的是第五张地图，地图名字叫“教学区”。游戏一开始，逃生小队出现在一座河边的港口上，面前是一座通向远方的大桥。随着战役进行，玩家将穿过新奥兰多的街道，途经一座树丛迷宫，最后来到一座滚装码头。

更为真实的游戏画面和逼真的音效

《求生之路2》将采用加强的3D图像引擎，网上传闻这个3D图像引擎是游戏《孤岛危机》所使用引擎的修改版。虽然制作方没有证实这一消息，但从E3试玩版的图像效果来看，游戏的图像质量相比《求生之路》有了质的飞跃。



游戏封面

除了提升图像质量外，游戏还通过一个名为“Graphics Plus”的技术增加了物理效果。作为一款第一人称射击类游戏，游戏中不免会有开枪扫射和爆炸等事件的发生，为了追求更加真实的感觉，被扫射过后的丧尸或是物体都会有弹孔或者爆开的效果，假如机器配置够强，在游戏中可以看到，就连不同枪支扫射后的弹孔都是不一样的。

作为一款以丧尸为主题的恐怖游戏，音效是整个游戏的关键点之一，《求生之路2》在这点上非常重视。在试玩版上，游戏的音效已经非常出色了，可以肯定地说，夜晚一个人在家玩游戏时，尸潮到来前的恐惧嚎叫声肯定会让玩家毛骨悚然。

更新的武器系统

在《求生之路2》里，将会有大量的新武器加入。其中最激动人心就是可以使用近战武器，目前已知加入的武器有消防斧、平底锅和链锯。其中消防斧既是砍柴利器也是给丧尸整


街头丧尸群

形的好工具，平底锅随手抄起然后使劲一挥就可以一下将丧尸敲退好几码。远程武器方面，前作中的枪械武器全部保留到了新作中，此外玩家还会得到一把消声乌兹冲锋枪、一把新的近战霰弹枪和一支新的突击步枪。霰弹枪还有引火弹这样的弹药，使用引火弹可以将丧尸点燃成一个火球。

由于物理效果的加入，很多前作中看起来是摆设的物品在《求生之路2》都可以成为玩家出其不意的武器，比如丧尸群中间的灭火器或者是油桶，都可以通过射击来引爆从而成为大规模杀伤性武器，而且悬在头顶上的塔吊物品也可以弄下来砸丧尸。

新敌人和全面提升的敌人AI

在《求生之路2》里除了老朋友Boomer、Tank、Hunter、Smoker等会悉数登场外，还加入了3种全新的“特种丧尸”。其中一种特种丧尸名叫Charger，是一种拥有无比力量的巨型独臂丧尸，会死死拽住一名幸存者直到咽气。游戏中还新加入了一种“精英普通怪”，相当于普通丧尸和特殊丧尸之间“混血儿”，每张地图一种。E3试玩版出现的是前救灾机构成员，他们穿着防护服，这种特定种类的丧尸基本免疫火焰伤害，以前最实用的燃烧弹和引爆瓦斯罐这样的攻击方式针对它们基本无效。

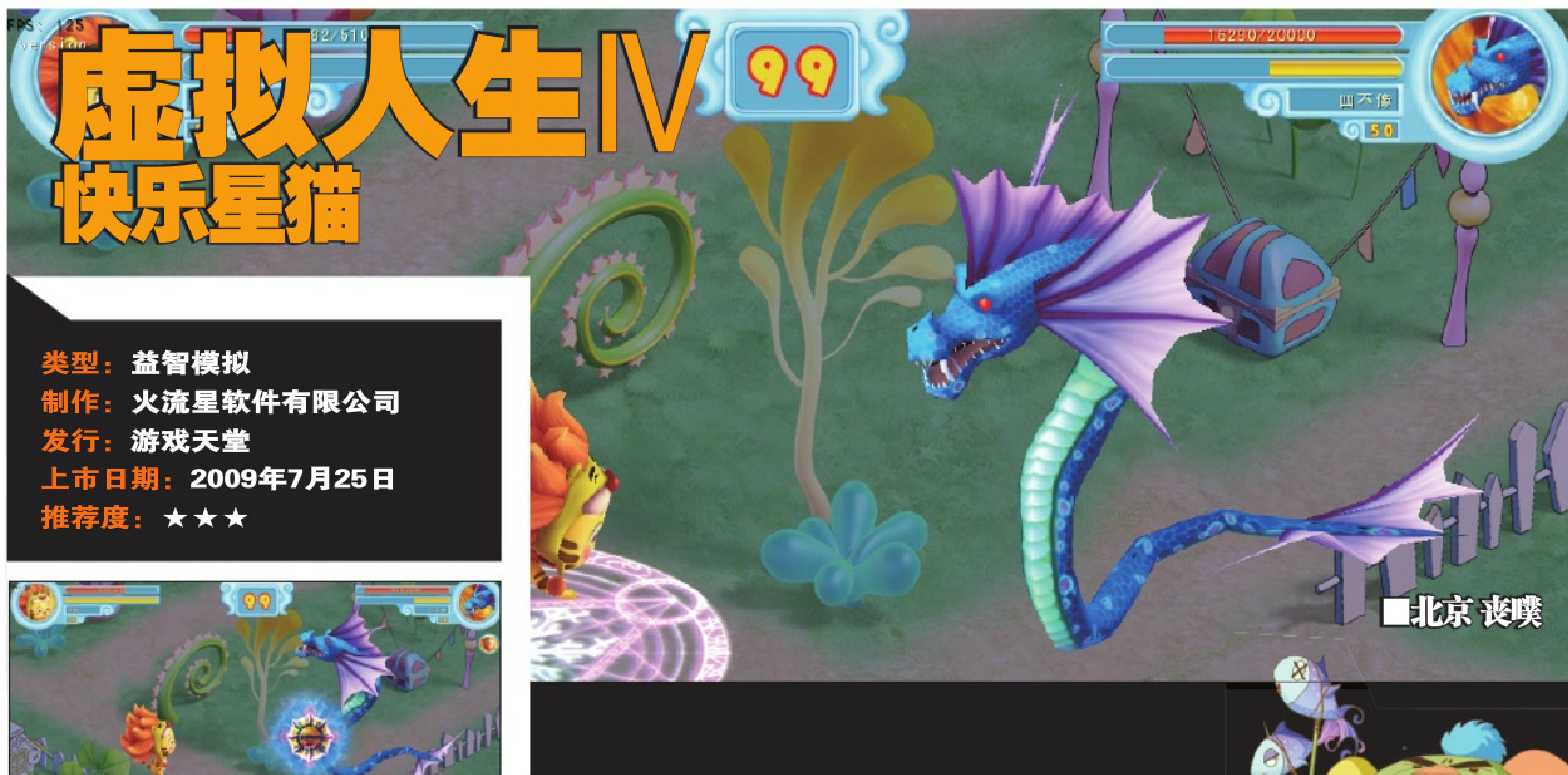
游戏中丧尸的AI会大幅度提升，虽然主要还是像前作那样摇摇摆摆追杀幸存者，但是它们在一些特定环境和情况下，还会采用埋伏、围捕或者是前后夹击等手段来攻击幸存者，这样的设定极大增强了游戏的可玩性，也为玩家创造更多的玩法提供了条件。

《求生之路》通过销量和评价已经成为一款成功的游戏，相信改进了诸多不足和新添加多种游戏因素的《求生之路2》一定会让玩家在夸张的游戏角色以及蜂拥而来的疯狂丧尸群的环境里大呼过瘾，并期待续作的发布。


蜂拥而来的丧尸群


新型丧尸


逃生的必备技能就是会充分利用地形优势



虚拟人生Ⅳ 快乐星猫

类型： 益智模拟
制作： 火流星软件有限公司
发行： 游戏天堂
上市日期： 2009年7月25日
推荐度： ★★★

■北京 丧噗


你看得出这是战斗图么

《虚拟人生Ⅳ——快乐星猫》（以下简称《快乐星猫》）遵循了国际上已成趋势的动漫/游戏“跨界移植”规律。不论是否能够获得与某些国外大作一样的成功，这种尝试让我们看到国产“动漫产业链”逐渐形成的趋势和本土游戏人、动漫人的不懈努力，令人满怀期待。

如果忽略游戏全称中表示版本的“4”，《虚拟人生》将勾起笔者下面这些回忆——昂贵的CD-ROM、第一次购买的国产游戏以及当年那个春衫尚薄的瘦子……然而版本更新永远是无法忽略的，不管是我的“3X”或是它的“4”，也无论是我的真实人生还是《虚拟人生》。唏嘘感叹之余，来看看新版本将带给我们什么样的惊喜。




地下城

游戏特色浅析

《快乐星猫》最明显的特征便是无处不在的星座概念。无论人物角色、地图、技能还是关卡设置，都与十二星座发生着或多或少的关系，既强化了游戏整体风格，也丰富了游戏内容。


哎呀，受到攻击了！

《快乐星猫》承袭了前作的掷骰跳格+触发事件的游戏形式。与流行的“自由行走+踩地雷”的游戏形式相比，“大富翁”式的游戏流程兼具了未知性和前瞻性，刺激与策略并存，无论老玩家和新玩家都能迅速上手并从中体验到熟悉或新奇的游戏感受。

1.地图

《快乐星猫》根据同名动画片的剧情，为玩家提供了多达13张风格迥异的地图。不同王国的游戏地图色彩活泼，画工精美，相信玩家在烈日炎炎的暑期徜徉其中，会有不一样的清新感受。

2.星座技能

玩家踩中星座格，将有机会化身为十二星座战士，利用不同的星座技能，面对关卡挑战。星座技能包含地图技能和战斗技能，分别作用于行走阶段和战斗阶段。而如何修炼和装备星座技能，决定了角色当前的能力，将在游戏过程中起到非常关键的作用。

3.战斗

踩中战斗格将进入战斗界面，熟悉的卡片战斗机制出现在眼前。合理组织手中的卡片进行攻击或防守，胜负往往取决于瞬间的判断和抉择，充分发挥机智和操作技巧方能攻无不克。

4.小任务

地图中的任务格为角色提供了各种小任务，接受任务后在规定的回合内达成任务要求便可获得额外的奖励，对提高角色属性有很大帮助，不容忽视。

5.竞争对手

在这个版本中，玩家不再是“孤军奋战”，系统提供了一个竞争对手为玩家增加游戏难度和乐趣——小黑怪。小黑怪是游戏中的一个与玩家对立的NPC，他与玩家共同进行游戏，并利用一切条件阻挠玩家。有了这样的对手，玩单机游戏也不再寂寞啦。




村落


糖果国

6.小游戏

《快乐星猫》中内置了10种精致耐玩的小游戏，玩家踩中游戏格后，会随机进入其中一款小游戏中，在紧张激烈的游戏过程中稍事休整的同时，也可以获得额外的丰厚奖励！

结语

《快乐星猫》发售在即，目前只能据已掌握资料做出以上介绍。当然还有诸如“收集系统”“宝箱系统”“友好度系统”等亮点，碍于篇幅，无法一一道尽，只好等玩家自己去游戏中发现更多好玩的地方啦。在厌倦了追逐所谓“大作”之后，抽空感受一下清凉小品也是不错的选择。毕竟游戏的最终目的是快乐，还可以顺便支持一下民族游戏产业，何乐而不为呢？在这里可以大胆预测的是，凭借《虚拟人生》系列产品多年的人气积累及同名热播动画片故事背景和角色形象的引入，《快乐星猫》势必在今年暑期掀起玩家对国产单机游戏的新一轮关注热潮。P


虚拟空间


运动国

硝烟再起
《使命召唤6——现代战争2》

类型： 第一人称射击
制作： Infinity Ward
发行： Activision
上市时间： 2009年11月10日
推荐度： ★★★★☆



■天津 Will · Wei

Modern Warfare 2

MODERN WARFARE 2

游戏宣传首页



主角在天寒地冻的西伯利亚

在游戏故事背景上，《现代战争2》并没有“现代”到什么程度，故事发生在原作剧情尘埃落定的几年之后，由于俄罗斯政局的动荡，再加上其长期独裁统治导致的严重人道主义危机，一个充满了极端民族主义的恐怖组织诞生了，这个恐怖组织对世界的和平产生了严重的威胁。前作游戏中的主角，绰号为“Soap”的MacTavish军士在新作中已被提升为上尉，并继续为英国特别空勤团（SAS）效力，因为恐怖组织的强大和出于对世界的责任，美国派出了海军海豹突击队来协助游戏主角MacTavish上尉。

整个游戏的单人模式都是以线性关卡的模式进行的，此外，根据官方论坛的传闻来看，除了这样一个贯穿整个游戏的主线以外，还会有一点人道主义救援或者是帮助俄罗斯政府军进行“斩首”活动等支线情节，这些支线情节不影响整个游戏主线的进行，但是通过完成这些支线情节，可以获得一些特殊的道具。

全面更新的游戏图像

从《使命召唤4》到《使命召唤5——现代战争》，PC版本游戏的图像系统都是基于DirectX 9 API的，虽然游戏制作单位的精心设计让其图像效果在很多地方都达到了接近DirectX 10的地方，但是始终差了那么一点，加上对硬件系统需求的居高不下，图像的逼真程度成了被很多玩家所诟病的地方。这次《使命召唤6——现代战争2》采用了全新的3D引擎，整个PC版本游戏世界全部都是重新构建的，从建模到后期渲染，都完全采用了DirectX 10标准，虽然官方没有明确表示是基于DirectX 10 API的，但是从目前放出的游戏视频和图像来看，游戏的图像水平较《使命召唤5——现代战争》有了很大提高。

更加真实和震撼的音乐效果

游戏音效是一个很容易被忽视的因素，但是一款优秀并且成功的游戏在音乐和音效上从来都是不会马虎的。之前的《使命召唤5——现代战争》在这方面总体来说还是不错的，但是由于特定的历史背景的原因，很多武器发出的声音在行家看来都是非常不真实的。游戏制作单位为了弥补这个不足，这次在制作《现代战争2》时特地到北约组织地中海某军事基地进行了实战录音，把军队平时训练时候产生的射击、爆炸和飞机、坦克的引擎声都录制下来，然后运用到游戏当中。此外，游戏还专门聘请了《生化危机5》角色威斯克的配音演员Ken Lally为游戏配音，力求在音乐效果方面做到最佳。



激烈的空战

极其庞大的游戏世界

虽然《使命召唤6——现代战争2》的游戏故事是由俄罗斯境内的恐怖组织引起的，但是游戏世界并不仅仅局限于俄罗斯境内，除了目前游戏视频里可以看



玩家可以驾驶直升机



水下潜伏作战



略显沧桑的主角

到的西伯利亚和巴西里约热内卢外，根据官方论坛的传闻，游戏里还会出现至少两个其他国家或者地区，而且这些游戏里的场景都是根据现实世界实地取景来构建的，基本上达到了完全拟真的程度。

全面更新的游戏系统

相比前作，《现代战争2》在游戏里增加了更多的游戏模式和可以使用的道具，目前可以确定的是单人游戏模式里，敌人会增加防暴护盾、可移动的转动炮塔以及激光武器。玩家可以控制的道具增加了直升机和雪地机动车，在特定的时候，玩家可以控制游戏角色进入到已经被占领的敌军炮塔并使用该炮塔来帮助与之配合的美国海军海豹突击队。在某些特定的场景，玩家控制的角色还可以进行游泳和潜水，游戏中还有一个需要利用水下呼吸装置来完成的水鬼任务。

前作中游戏里的敌人在一个场景里是无限刷新的，《现代战争2》里敌人的数量将会有限制，当玩家杀光一个场景里的敌人后，不会出现新的敌人。制作单位透露消息表示，虽然减少了敌人的数量，但是敌人的AI将会大幅度地提高。之前游戏里敌人行动的路线都是事先设定好的，并且基本上不会根据游戏里的现实情况来改变自己的行动，而在本作中，敌人将会根据当时的情况做出相应的反应，假如玩家方面火力很猛烈，那么敌人肯定不会全面冲锋，而是寻找掩体和玩家进行战斗。

独特的“特种部队”新模式

本作中引入一个之前没有的新模式——特种部队作战模式。这个模式类似于前作中解开的“Mile High Club”突袭机舱救出人质的挑战关卡，但是更需要潜伏作战和特种作战的应用。在这个模式里，敌人也会有类似于暗杀特工和狙击手这样的安排，所以不光是针对敌人特种作战，也要防止敌人对我方使用同样的手段，这无疑又给玩家带来了更多的挑战。

从目前透露的消息来看，相比前作，虽然本作没有翻天覆地的变化，但是在以前的不足之处和影响游戏质量的关键点上都做了大幅度的更新，这些更新都足以说明《使命召唤6——现代战争2》会是一款非常优秀的游戏，值得我们期待。P

《霸王Ⅱ》Demo体验



Overlord II

类型： 动作角色扮演
制作： Triumph Studios
发行： Codemasters
系统配置要求：
操作系统： Windows XP/Vista
CPU： Intel Core 2 Duo or Athlon 64 X2
内存： 2GB
显卡： Geforce 7900 GTX or Radeon HD 2600 XT
声卡： DirectX 9.0c
硬盘空间： 1.5GB
推荐度： ★★★★☆

2007年著名的游戏发行商Codemasters为Xbox 360、PS3和PC用户提供了一款有趣的动作游戏，它融合了《地下城守护者》的反英雄黑色幽默和《皮克敏》灵活的操作模式，令这款带着即时战略游戏元素的复合型游戏一炮而红，在大作环嗣的市场下，很多人也记住了他的名字——《霸王》。事隔两年，原创作班底Triumph Studios带着全面强化后的《霸王Ⅱ》重新出现在人们的视线内，并且发布了游戏的试玩版，现在让我们来看看这个900余兆的Demo究竟带来了什么变化。

在本作中，新任魔王是一百年前那个无名霸王的后裔。他离开家乡，长途跋涉来到了一个被罗马式文明“荣耀”帝国覆盖的地方，这个帝国正在发动它


终于出来了


动画开始时被封在冰中的魔王



Demo的标题画面

强大的武装力量誓要铲除所有的魔法生物和遗迹。新生的魔王就在与帝国的对抗中成就自己的辉煌基业。

Triumph Studios在《霸王Ⅱ》中营造的奇幻世界更为完整和庞大，除去前作中充满田园风光的乡间野趣，本作添加了充满巨大白色大理石和雕漆石柱的罗马风建筑，在地中海风情之外也有着冰天雪地的北地风光。不过Demo中并没有展现其他风格的关卡，雪山、冰川和极地的冻海倒是令人耳目一新。

乍看之下霸王本人并没有增添更多的技能，他还是带着招牌式的小鬼们，提着斧头出现在冰封的地洞之下。类似前作中Granl的老年小鬼将继续给魔王建议和指导。带着棕色的普通小鬼们释放一个雪人，通过与雪人的战斗打开了洞口的冰层，马上一派北国风光就展现在玩家的眼前。

像前作一样，只有获得更多的生命能量才能不断提升魔王小鬼的数量和能耐，可怜的小海豹们就成为小鬼们棒下的牺牲品。《霸王Ⅱ》中增添了小鬼的骑乘动物，在Demo中就能看到有许多被笼子豢养起来的狼犬，当玩家们打破囚笼后，就可以指挥小鬼们骑上他们成为狼骑兵。虽然在Demo中只出现了普通的棕色小鬼，但是玩家依然可以更换兵种，在棕色小鬼——狼骑兵中选择不同的属下，并且可分别针对不同的队伍下达驻扎的命令。

小鬼们也会将打碎的瓶瓶罐罐找些能用的自动戴在自己身上充作武装。本作的物理效果依然出色，被打碎的冰屋和绞盘、栅栏、吊桥残骸等物体的运动轨迹十分自然，只是对机器要求较高。在Demo公布后，笔者发现对于本作硬件要求有两种不同的说法，一是认为较前作更为友好，能够支持中下档的机器运行游戏；另外一种则觉得本作的引擎要求较高，这主要表现为随着场景巨大和复杂后不断降落的帧速。应该说《霸王2》的运行要求并不高，但是在当今主流的PC配置上想要获得较好的稳定帧数并不容易。当然对于《霸王2》这样不要求精准按键时机的动作游戏来说，这并不算什么大不了的问题，加上本作水面与反射的效果十分绚丽，试玩关卡的远景不多，关卡在开始的时候就可以比较完整地呈现在玩家面前，随着游戏的进行，刚刚在远处的村落马上就会唾手可得。众多的角色、计算、运动和物理效果，本作的引擎应该算是比较好的适应了大多数用户的硬件水平，同时在画面上又有小部分的提升。

笔者发现游戏可能与少部分集成声卡（含笔记本型号）有不兼容的情况，不过在测试中并未发现问题。和大多数Game For Windows游戏一样，《霸王Ⅱ》只支持Xbox 360的手柄。据称Demo中很多人无法打开震动效果，笔者并没有发现上述问题。

当游戏进行到酷似精灵的航海者絮絮叨叨的展开一串普世价值风格的说教后，他们带走了雪人，Demo也就告一段落了，在之后播放的预览影片中透露了更多丰富的内容，如果你喜好前作，那么Demo的表现中规中矩，《霸王Ⅱ》还是值得期待的。P


面对可爱的小海豹你下得去手么？


利用破损的残骸来装备自己的小鬼


一共有4个旗杆需要推倒


远处的村庄就是一会儿要打劫的目标

正统格斗风暴袭来
《街头霸王Ⅳ》上手体验



■晶合实验室 泰哥泡泡糖

类型： 格斗对战
制作： CAPCOM
发行： CAPCOM
推荐配置要求：
操作系统： Windows XP/Vista
CPU： Intel Core 2 Duo 2.0GHz 或与之相当
内存： 2GB
显卡： 支持SM3.0的DX9.0c显卡
硬盘空间： 10GB
推荐外设： 格斗手柄或者摇杆
推荐度： ★★★★

在这个夏天最炎热的时节，CAPCOM如约推出了《街头霸王Ⅳ》（以下简称“街霸4”）的PC版，为盛夏更添一道热浪。在此豪快夏日踏上正统格斗修炼之道，真是何其快哉！尽管PC版的“街霸4”比家用机版的发售时间晚了近半年时间，但对于PC格斗游戏玩家来说这仍然是一件值得庆贺的大事。因为自打前几年SAMMY公司在PC平台猛炒冷饭的《罪恶装备XX》之后，PC上便再无任何新格斗游戏的踪影。事实上，如果排除模拟器的影响来看的话，PC平台上的格斗游戏也确实是太少了。而“街霸4”作为CAPCOM纪念“街霸”系列诞生20周年而制作的重磅之作，对格斗游戏爱好者们来说意义不言而喻。此番登陆PC平台，足以确保格斗游戏迷们在今后很长时间内苦练不辍，不得清闲。

经典角色大回归，喧哗新人齐登场

当初CAPCOM在制作“街霸3”时，曾大胆摒弃了除隆和肯之外的所有经典角色，力图开启一个新的“街霸”篇章。但实事求是地说，当年“街霸3”在连续推出几个增强版本后，尽管在平衡性和格斗手感上都一度达到历代“街霸”的最高点，但是其角色留给玩家印象却远远没有2代的格斗家们那么深刻。于是，CAPCOM在具有20周年特殊意义的这款“街霸4”中果断地让2代12名经典角色全部回归，再加上6名原创角色与7名来自《街头霸王ZERO》（俗称“少年街霸”）和《超级街头霸王2》中的人气角色，总共让25名格斗家汇聚一堂。另外，“街霸3”中的一些角色也会在本作的剧情动画中登场客串，例如在春丽的剧情动画中就可以看到阴阳兄弟的身影。



同时按中拳+中腿的格挡后反击，注意血槽的特殊变化

本作中的全新角色虽说只有6位，但确实是个个让人印象深刻。刚拳无疑是Boss级的，作为隆和肯的师傅他究竟是何等人物，玩家心中也是猜测已久了，这次终于可以看到这位豪鬼兄长的雄姿。其他几位角色表现也都相当精彩，尤其是鲁弗斯（Rufus）和号称“猩红毒蛇”的C.Viper。身躯巨大但招式却非常灵活，鲁弗斯的特点在以往的“街霸”作品中并不多见，这个自认为是全美第一格斗家，总是缠着肯一较高低的胖子长得虽说极对不起观众，但是却相当讨人喜欢。C.Viper和本作最终Boss塞斯（Seth）是主线剧情中最为重要的两位新人，与“街霸4”同时发售的特典动画《街头霸王Ⅳ——新的羁绊》中，CAPCOM用一个多小时的剧情交代了这两位角色来历，以及整个“街霸4”主线剧情的来龙去脉。塞斯是大型兵工企业S.I.N.的主人，他的“BLECE”计划试图从格斗家身上提炼“气”，来制作一种新式的生物兵器。一时间全球有大量顶级格斗家失踪，自然是被塞斯给绑架了。这次塞斯盯上了隆，因为他发现当隆进入“杀意隆”模式下后所释放出的刚猛斗气是制作“BLECE”的最佳人选。“猩红毒蛇”C.Viper表面上受塞斯指示为S.I.N.做事，其实却是CIA派到塞斯身边的卧底，她使用一种利用高科技装备辅助的格斗术，极为难缠。这时，隆和肯两大主角因为昔日的约定即将见面，却被



萨加特：吃我超必！鲁弗斯：哥们，别介！



隆使用终极必杀时充满魄力的特写画面



打得吐舌头

S.I.N.暗中窥视；春丽、嘉米和盖尔（俗称古烈）代表军警方涉入调查格斗家失踪案件；永远的女高中生春日野樱为追随隆的脚步而找到了肯家里；维加（警察）领导的强大阴影犯罪组织在幕后掌控着事态的发展，他们似乎另有所图……系列的主角们因此而聚齐，其他龙套角色也因为各自的原因而加入到了“街霸4”的格斗盛会中来。

与系列之前的作品有所不同的是，本作力量型角色似乎受到了制作方的青睐，不仅攻高血厚，而且必杀技的攻击判定也极为强大。萨加特、桑吉尔夫等角色都是其中代表。萨加特的必杀技“虎膝破”（→↓↘ + 脚）几乎比当初“街霸2”时无敌的升龙拳还要霸道，是公认的“街霸4”最强角色。桑吉尔夫有“挨打就搓圈”的说法，他的挨打硬直时间短，只要迅速搓圈就可以在对手下一招还没使出来前就用判定极强的“螺旋打桩”反击，这些在前几作中是典型上级者向的角色，在“街霸4”中已经成了最好上手的选择。至于春丽、盖尔等人，在“街霸4”中就需要更多的技巧练习才能掌握了。

手感硬朗真豪快，系统精深太内涵

PC版的“街霸4”相比游戏机版本支持更高分辨率及各类画面附加选项，比如水墨渲染及水印渲染，当然对玩家来说细微的画面区别可能不大看得出来，因为“街霸4”的画面已经相当令人满意。2D的格斗方式+3D的人物和场景，再加上动画渲染的画面风格，绝对是此系列最具视觉冲击力的一作。但相比画面，玩家更关心的还是手感和系统的变化。

与判定严密，出招飘逸的“街霸3.3”相比，“街霸4”的手感在初上手时容易让人想到“街霸EX”系列，动作速率快，要求玩家更快的反应和预判能力。不过“街霸EX”算是一个比较无趣的“必杀连招游戏”，而“街霸4”对连续技的要求并不苛刻。首先，系列中经典的连续技（如隆的“跳重拳→下蹲中腿→波动拳”）在本作中依然好使，另外，普通拳脚攻击和特殊技在连续技中的运用得到了更大的发挥，俗称“目押”。你会发现很多角色在使用传统的跳跃重拳（腿）开始的连续技时变得难以掌控了，因为在攻击判定的时间和范围都变得不同，而相比之下通常在地面作为牵制使用的普通攻击和特殊技有了更多的发挥余地。绝大部分角色的必杀技数量都控制在三四个左右，而在必杀技使用中衍生的小变化和特殊技的数量有增多趋势，这意味着CAPCOM试图体现“每个技巧都有其用途”的理念，摒弃一些不常用的技巧，力图让角色性能和打法风格更加鲜明。

在手感的体验上，可以说“CAPCOM出品绝对极品”，也许全世界都找不出第二家游戏公司能有CAPCOM那样对格斗手感的理解，招招到肉的硬朗打击感给人非常豪快的感觉。一些强力招式命中对手时你会看到他凸出眼珠子或是吐舌头，在使用终极必杀（Ultra Combo）时会特意加入镜头的旋转，这时你甚至可以看到对手惊恐的表情。一些玩家可能觉得本作的风格太“硬”，包括角色的形象都刻意强调了肌肉（春丽的大腿真是令人惊叹啊！），但这才是真正属于格斗家的世界！那些非主流的打扮和浅薄的耍酷手段不要了也好。

“街霸4”的格斗系统在整个系列中算是比较复杂的了，一些老玩家可能会怀念以前那种简单粗暴的打斗风格，不过格斗游戏发展到今天，为了避免被人看作是简单的复刻，系统的复杂化是在所难免了。“街霸4”的核心系统以条形的EX气槽和环形的Ultra气槽为主构建，这两个气槽蓄满后会让你拥有两种威力强大的超必杀技。共4段的EX是需要基本依赖的气槽，通常是己方攻击时增长，可以带入下一局。当你在使用普通必杀技时如果同时按两个键（例如使用升龙拳时按两个拳键）就可以消耗一段EX槽，使出更强大的EX必杀技。EX必杀技出手快，取消效果强，是反击和构建连续技的重要技巧，因此EX槽很难蓄满。而Ultra槽在挨打时增长，蓄满后可以使用最强力的终极必杀，但不可带入下一局。除了这两条气槽，本作中还有重要的Saving Attack系统（可以理解为防御反击，用时按中拳+中腿使出），摔投、摔投拆解、受身等技巧也都有了很大变化，可以说即使是“街霸”的老玩家，也可在长时间的修炼中找到乐趣。

这次的PC版“街霸4”是直接移植自Xbox 360版，手柄设置完全沿用Xbox 360手柄的键位设定，这给使用其他手柄的玩家带来了一些麻烦。比较简单的方式是进入控制面板，调出自己使用的手柄设置界面，参照键位数字来设置游戏中的按键。当然，既然是PC版，肯定会有“键盘流”玩家了，但如果想最快最好地上手操作，当然还是推荐外接摇杆。最后值得一提的是，PC版的“街霸4”是Games for Windows Live作品，这意味着如果你购买正版，将享有成就、好友列表、联机对战、语音聊天、DLC等待遇。由此看来，如果你真心喜欢一款游戏，为了享受更多的服务和乐趣，购买正版是绝对值得的。

PC平台新的格斗时代随着“街霸4”来临了，各位，请热血加入，放手一搏吧！P



在剧情动画中露面的3代人气角色阴阳兄弟



咦？熟悉的厦门肉食公司搬迁了么？变成了卖粥粉面的……

上市游戏热报

■晶合实验室 太平象

前言：本期推荐《原型体》《第九连——恐怖之源》《捉鬼敢死队》《变形金刚2——卷土重来》《德伯力克——原罪》《霸王II》，这几款游戏都有自己的独到之处，其中，《德伯力克——原罪》《霸王II》尤为推荐诸位玩家尝试，一定可以从中得到不同于以往的游戏乐趣。

原型体
Prototype

制作厂商	Adical Entertainmen
游戏发行	Activision
游戏类型	动作
上市日期	2009年6月18日



推荐度：85

游戏主角患有健忘症，一次醒来之后发现完全不知道之前做了些什么，你需要利用主角的各种超能力来寻找他的过去。最强的绝技就是变形，在吸收不同的人之后，你就可以变成他们的样貌。游戏中的“吸收能力”有很多作用，比如你可以借此来回复体力，伪装成敌人的样貌。你还可以靠这个来解锁主角Alex的过去。这将推动故事解开更多的机密。游戏中，吃人也可以提升自己的能量。这可以让你做出很多毁灭性的绝技，比如可以从身体里爆出触手来刺穿周围敌人的身体。

霸王II
Overlord II

制作厂商	Triumph Studios
游戏发行	Codemasters
游戏类型	动作角色扮演
上市日期	2009年6月25日



推荐度：85

游戏最有趣的地方，就是玩家所扮演的角色并不像一般游戏总是正义的一方，在本作中玩家扮演的是邪恶大魔王，率领一群小喽啰到处烧杀掳掠。随着等级的提升，玩家身边的小喽啰数量会越来越多、越变越聪明。游戏中的喽啰们不但对新一代的霸王言听计从，更具破坏力与学习力，他们学会了骑乘能力，可以骑上其他动物或魔法生物，甚至可以控制机器、操作战舰，以增强自身的作战能力。

第九连——恐怖之源
9th Company: Roots of Terror

本作重现了历史上前苏联在阿富汗最后一次大规模战斗行动中的数个精彩战斗。玩家可以从两种不同战术层面选择进行游戏：从区域行动地图上选择自己的战斗任务，或者在12张高清晰且独特的阿富汗地区战斗地图中进行游戏。强大的3D图像引擎和物理引擎，将真实表现游戏中任何建筑物以及机械化单位的破坏效果。基于复杂的“战术行为及火力控制系统”，游戏中的机械化步兵、突击步兵、侦察队以及特种行动单位被塑造得非常真实。

制作厂商	Lesta Studio
游戏发行	Noviy Disk, ND Games
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年6月18日



推荐度：85

捉鬼敢死队
Ghostbusters: The Video Game

游戏中各种场景与人物的描绘全都是按照同名电影画面进行制作，玩家将与电影中4位魔鬼剋星在20世纪80年代的纽约市进行抓鬼任务。除了忠实呈现电影中的各种元素外，开发团队也在武器方面做出了新的尝试，例如“暗物质发射器”，可以用来封住和撕裂敌人。游戏中几乎所有的装备都有第二种功能，比如黏液枪还可以射出黏球弹来直接攻击敌人。游戏中幽灵分为两种，一种是有形的，可以用暗物质发射器来解决；还有一种则是隐形的，必须像电影里一样用陷阱困住他们才能将其抓住。

制作厂商	Terminal Reality
游戏发行	Atari
游戏类型	动作射击
上市日期	2009年6月19日



推荐度：80

水晶谷的传说

The Legend of Crystal Valley

伊芙从多年隐居、久未联系的父亲那里收到了一封神秘的信后，动身前往自己位于法国的家乡。然而到达之后，她发现父亲已经失踪了。现在，为了寻得他的踪迹，伊芙需要在水晶谷展开搜索，一个住满了奇特生物的幻想世界与种种蛛丝马迹将一步步揭开她的身世之谜。



制作厂商	Sandlot Games
游戏发行	Sandlot Games
游戏类型	冒险解谜
上市日期	2009年6月18日

推荐度：75

恐怖历史之残忍罗马

Horrible Histories Ruthless Romans

在游戏中，玩家将扮演一名古罗马的士兵，在罗马各地和欧洲各地完成任务，四处征战。游戏的名称虽然听起来有些恐怖，但实际游戏画面却是卡通味十足，并非你所想象的阴冷地牢恐怖迷宫等，而是在色彩艳丽的伪3D世界中冒险。



制作厂商	Virtual Identity
游戏发行	Slitherine Software
游戏类型	冒险
上市日期	2009年6月18日

推荐度：80

人工智能赛车

A.I.M. Racing

游戏背景设在遥远的某行星，在该星球的高科技辅助下，人们成功创造出了人工智能赛车，在游戏中，玩家将使用自己的人工智能赛车尽可能赢得胜利，从而获得更好的赛车引擎来参加各种比赛。游戏画面效果一般，但在众多竞速类游戏中没有自己的独特之处，很难得到玩家认同。



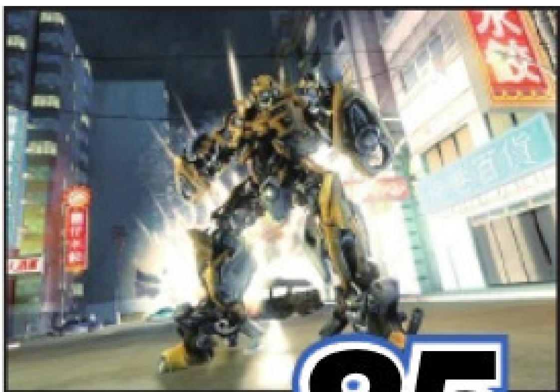
制作厂商	SkyRiver Studios
游戏发行	1C
游戏类型	竞速
上市日期	2009年6月18日

推荐度：60

变形金刚2——卷土重来

Transformers: Revenge of the Fallen

在续作中，玩家可以控制各种变形金刚，在机器人或者汽车、飞机这多种状态之前自由切换战斗。游戏将紧扣电影剧情，玩家将会去世界各地进行战斗。令PC玩家感到遗憾的是，多人模式仅限于家用机版（Wii、PS3、Xbox 360）。



制作厂商	Beenox Studios
游戏发行	Activision
游戏类型	动作
上市日期	2009年6月24日

推荐度：85

超级无敌掌门狗3——钳制

Wallace And Gromit Episode 3: Muzzled

游戏取材自人气同名黏土动画，故事描述了玩家所扮演的可爱狗宝贝Gromit为了解救动物园里被抓的动物们所展开的一场另类的冒险之旅。不过游戏除了画面可爱之外，没有太多亮点，也不适合寻求感官刺激的玩家们。



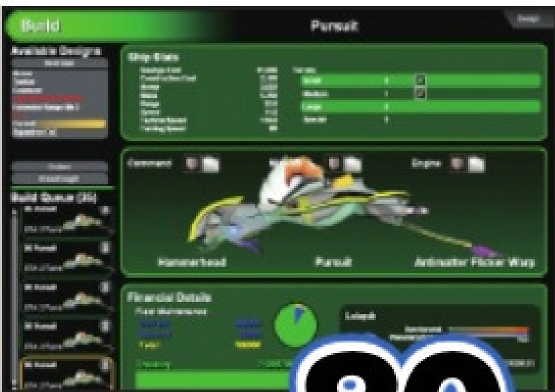
制作厂商	Telltale Games
游戏发行	Telltale Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年6月17日

推荐度：75

星际之剑——阿哥斯船厂

Sword of the Stars: Argos Naval Yard

号称是4X概念体系作品的《星际之剑》系列，以探索、开拓与发展、经营与开发、征服为游戏核心内容。与其他战略游戏相比，《星际之剑》系列气势宏伟，对于星际战舰大规模战争场面的刻画极为突出。本作中加入了新技术、新款式的飞船、新的武器以及全新剧本等要素。



制作厂商	Kerberos Productions
游戏发行	Lighthouse Interactive
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年6月18日

推荐度：80

超级明星V8拉力赛

SuperStars V8 Racing

游戏中将登场的车辆包含宝马、奥迪以及捷豹，并且都是配备V8引擎的高性能赛车。本作以汽车的真实驾驶感为基础，着重驾驶的真实度，每辆汽车都有不同的驾驶感觉以及调校方案。游戏中，玩家可以在世界各地的真实赛道驾驶这些车辆，也可在不同的天气下进行紧张刺激的比赛。



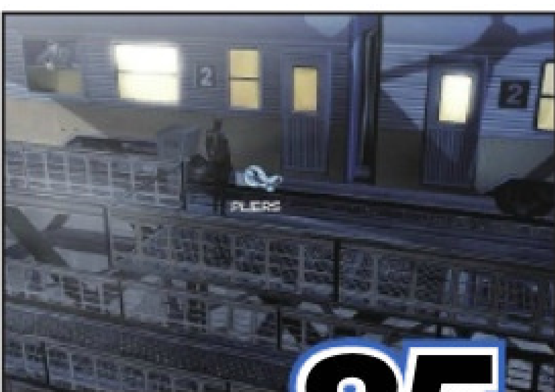
制作厂商	Milestone
游戏发行	Black Bean Games
游戏类型	竞速
上市日期	2009年6月20日

推荐度：80

德伯力克——原罪

Diabolik: The Original Sin

本作是一款第三人称视角的冒险游戏，在游戏中既有快速的战斗场面同时又有各种隐秘的探索和解谜，游戏的主人公为了营救他心爱的女主人公Eva不惜一切。游戏很好地融合了3D立体游戏画面以及黑白2D漫画风格。



制作厂商	Artematica
游戏发行	Black Bean
游戏类型	动作冒险
上市日期	2009年6月24日

推荐度：85



一、还是从“仙剑”说起，尽管我也不想这样



溺爱渐渐使“仙剑”成为了一个禁区



在“仙剑”系列出了“98柔情版”之后，情况开始发生了变化

在大软2009年6月（中）这一期上看到Azrae的一篇文章，有一句话很深地触动了我，大意就是“仙剑”已经成为了评论界的一个“禁区”。看到这个字眼，我不禁想起历史书中那种曾经狂热的个人崇拜，随之而来的一些想法令我不吐不快。

我常常会想，“仙剑”究竟带给了我们什么，除了一个美好的回忆外，在我印象中，似乎更多的只是作为一个标尺而存在。作为一款传说中“最好的国产游戏”，无数后来者都被迫和它对比，并且至今没有胜利者（这里面还包括“仙剑”本身的后续产品）。这一对比甚至还延伸到了影视领域。可以毫不客气地说，多年来，国产游戏一直生存在“仙剑”的阴影下。而出于对成功的渴求，大部分制作室开始了对“仙剑”的模仿，一个很明显的例子就是在之后的国产“RPG大作”中，一定会有多角恋的出现，大部分还得死人，这是令我很难理解的，想来现实生活中没有哪个女生愿意自己的男朋友还深深地爱着另一个女人，为什么在游戏中偏偏要追求这种剧情呢（甚至去追求一夫多妻制的完美结局），难道说“仙剑”的影响力真的可以大到改变人们的价值观么？

从论坛的激烈交锋中可以看到，很多人爱“仙剑”，爱到没人敢恨它，因为“仙剑”是他们心目中完美的作品，不容许有任何人诋毁，甚至怀疑也不行。这些溺爱渐渐使“仙剑”成为了一个禁区。到现在，“仙剑”已经不能算是中国游戏史中的里程碑式作品了，而是一座难以逾越的高峰，后人只能敬仰，试图逾越的人都摔得很惨。

但是这种状况让我有一种深深的疑虑，照理说这种高峰——如果它真的存在，应该是在游戏产业发展到一定程度，技术和内涵都发展到比较成熟的地步时才会出现的，难道说我国的游戏产业已经很完善了吗？这个问题我相信不用回答，大家站起来向四周看看或者打开电脑看看里面的国产游戏（如果有的话）就自然会得出答案。

我不知道现在国内玩家打开自己的游戏文件夹能找到多少国产游戏，反正我的文件夹里只有两款，还都是很老的游戏。我身边的单机游戏爱后者情况跟我差不多，电脑里多少都会有一两款老游戏，这可以说是一种对国产游戏的缅怀。但就我看到和问过的玩家来看，很少有电脑中还有“仙剑”的。说句良心话，那并不是一款可以反复玩几年的游戏，它是以剧情取胜，但剧情看多了，总还是会腻的。我就不相信会有人喜欢一遍一遍走那种无聊的迷宫一直到现在（自虐除外）。“仙剑”似乎更多的只是活在我们心里，同时也是在心里变得完美，那些拿“仙剑”批评别的游戏的人，如果能够翻出“仙剑”来再玩一遍，再和所批评的游戏对比一下的话，或许心中的愤懑就会减少很多。



在之后的国产“RPG大作”中，一定会有多角恋的出现

“仙剑”曾经是心目中最好的游戏，但它离真正最好的游戏还差得很远，这就是问题所在。

二、曾经的美好

记得我小时候刚开始玩“仙剑”时，它还没有像现在这么不可动摇。我也曾经被它的剧情感动过，从而开始玩二周目，但即便是二周目，我也很快又陷入到那可恶的迷宫里难以脱身了（老实说那时的迷宫全靠蒙着走出来的），很难再提起三周目的兴趣，因此对于至今仍在一遍一遍玩的大侠们我感到由衷的敬佩。那时候《金庸群侠传》就是与“仙剑”齐名的游戏，除此之外还有“天地劫”系列等精良游戏也拥有不错的口碑。不过，在“仙剑”系列出了



《金庸群侠传》对国产游戏发展起到了特别的贡献



虽然画面和战斗方式令人难以忍受，还是成为了一部里程碑式的游戏

“98柔情版”之后，情况开始发生了变化，“仙剑”开始逐渐走上神坛，成为了传说中“最好的游戏”。我想这里面不能说完全没有画面的功劳吧。

其实对我而言，“仙剑”只是一款剧情很出色的RPG，它是一款建立在已有基础上的成熟游戏，因为在当时中国游戏产业里发展的最早也是最好的就是RPG，可以说“仙剑”是一款集大成的作品，在当时来说很完善，RPG该有的游戏要素它都有，而剧情更是胜人一筹，所以它的确具备被追捧的条件。但就游戏整个行业发展来看，“仙剑”似乎并没有做出多么突出的贡献，很明显的一点是它没有独创的东西——也就是没有以前游戏里从没玩到过的东西。那种对玩家来说的“新鲜感”是它所不具备的，很少有人说“仙剑”是他玩过的最新鲜最有创意的游戏吧。所以，它只是一座由土堆积起来的山，并不是被开创出来的路。

其实如果抛开“仙剑”最引以为豪的剧情来说，它只能算是一款好游戏，论自由度远不是“群侠传”系列的对手，内涵较之“天地劫”系列也是差了点，战斗系统也不如汉堂的游戏来得爽快。至于迷宫嘛，就不说了。就是与同类游戏比综合实力，我也更看好后来的《轩辕剑叁》及其外传。虽说这样比有些不太公平，但难道说我们评定游戏好坏的唯一标准就是剧情吗？

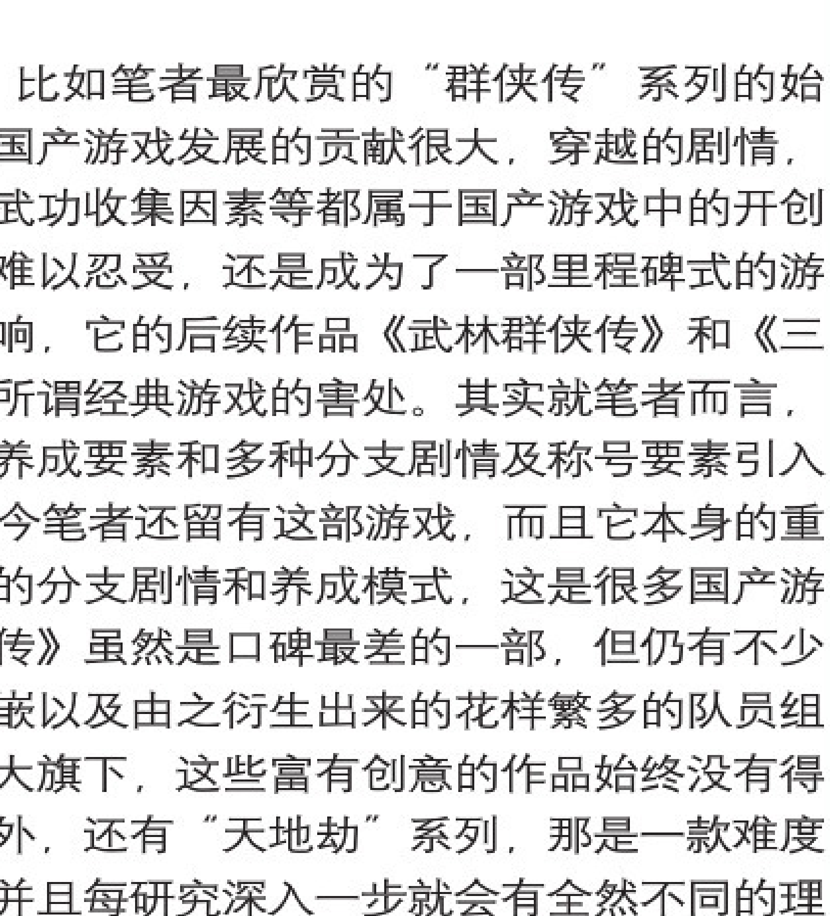
很不幸，现在看来就是这样的，玩家们出于对经典的喜爱，开始百般维护自己心目中的经典，遇到比较时就会把经典的最长项搬出来，也就是拿剧情说事，久而久之，国产游戏的标准就开始唯剧情论了。其实拿自己的长处比别人的短处是粉丝类玩家的普遍心理，大家请看暴黑与暴白的论战，不就主要是平衡性与背景内涵谁更重要之争吗。





《武林群侠传》将养成要素和多种分支剧情及称号要素引入到RPG中

说到国产游戏，我认为有一个时代是最繁荣的。那时候“仙剑”刚发行，还没有走上神坛，其他的好游戏也很多。比如笔者最欣赏的“群侠传”系列的始祖《金庸群侠传》。一直觉得这款游戏对国产游戏发展的贡献很大，穿越的剧情，善恶分支，声望值设定，招收各式队友，武功收集因素等都属于国产游戏中的开创性尝试。因此，虽然画面和战斗方式令人难以忍受，还是成为了一部里程碑式的游戏，很多人也将其奉为经典。不过受此影响，它的后续作品《武林群侠传》和《三国群侠传》也遭到了一部分骂声，这就是所谓经典游戏的害处。其实就笔者而言，我更喜欢《武林群侠传》这部作品，它将养成要素和多种分支剧情及称号要素引入到RPG中，人物众多，内容博大精深。至今笔者还留有这部游戏，而且它本身的重复可玩性很高，至今仍有很多人在研究它的分支剧情和养成模式，这是很多国产游戏所做不到的。而在它之后的《三国群侠传》虽然是口碑最差的一部，但仍有不少创新的亮点。比如道具的搜集、技能的镶嵌以及由之衍生出来的花样繁多的队员组合，都十分出色。但在经典和唯剧情论的大旗下，这些富有创意的作品始终没有得到该有的认可。而当时除了该系列游戏之外，还有“天地劫”系列，那是一款难度让人抓狂，但却很吸引人深入研究其内涵并且每研究深入一步就会有全然不同的理解的个性游戏。除此外还有汉堂工作室的几款游戏因其独特的背景，丰富的隐藏要素和酣畅淋漓的战斗模式也很受追捧。几乎所有国产游戏中被认为是经典的游戏都来自于那个时代，包括那些现在有很多后缀数字的系列作品中口碑最好的几部，比如说《大富翁4》和《三国群英传2》，可以说那个“仙剑”还没有走上神坛的时代，才是国产游戏的“黄金时代”。

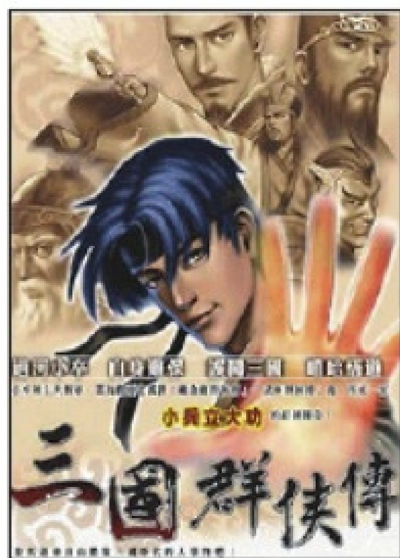


究其原因，大抵是那时国产游戏处于刚起步阶段，谁也不知道该怎么走，都按照自己的创意和标准做游戏，才会有那些各具特色的作品。笔者认为，这才是一个健康的竞争环境，但当经典出现后，出于对市场风险和玩家口水的恐惧，工作室们再也不敢随着自己的性子做游戏了。之后破产的破产，收并的收并，市场上就只剩那些大鳄们了，大鳄们开始按照他们的价值标准（其实也是维护经典的玩家们的价值标准）做游戏，其结果就是国产游戏同质化现象严





几乎所有国产游戏中被认为是经典的游戏都来自于那个时代



《三国群侠传》虽然是口碑最差的一部，但仍有不少创新的亮点

重，开始了故步自封的道路。

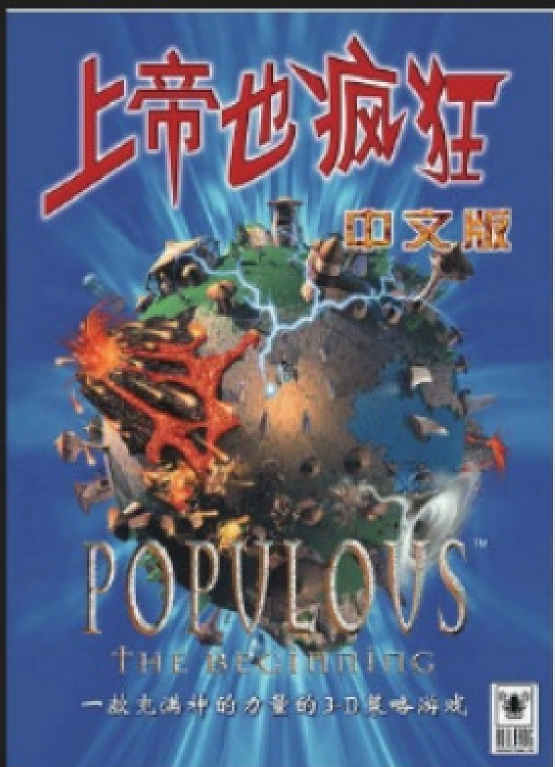
其实这一幕是何其的眼熟啊，大家还记得牛蛙吗，那个从来不守规矩的家伙，在被EA收购之前他一直是世界上最有创意的工作室。他开发的《上帝也疯狂》《主题医院》《地下城守护者》以及《极道枭雄》等游戏且不说品质如何，全都是推动游戏业发展的锐意新作。而现在呢，失去了新意的工作室也只能靠续集混饭吃了。

当眼前都是大山的时候，路在哪里呢？

三、我们在怕什么

说到底，中国游戏产业，或者说以游戏产业为例的文化创意产业，目前最大的弊病就是故步自封，不思进取。不止单机产业，网游更是如此，其流水作业的熟练度甚至有望向快餐产业靠拢。目前的网游，同质化甚至比单机更甚，哪款游戏赚钱，跟风之作立马就来了，大家都认为模仿经典就可以赚钱，谁还会去想创造经典（就更别提打击外挂等根本性的工作了）？去年网游产业增长最快的是腾讯公司，但谁不知道腾讯是游戏业的“山寨之王”，QQ用户加模仿便是腾讯的成功之道。最可悲的是这种模式还被市场认可了。但大家有没有想过，当模仿已经成为一种行业规则时，又有多少东西还能模仿呢？中国的游戏产业，是被自己锁住了手脚。游戏开发商被市场（也就是玩家）限制，玩家被“经典游戏”限制，而“经典游戏”又被游戏开发商限制，这根本就是一个无解的死循环。一味在里面转圈，哪里还有路可走？国产游戏，已经多久没有出过一款让人耳目一新的作品了，近年来的大作，几乎全都是RPG，而且都是些似曾相识的设定，没头没脑的宣传剧情，又有多少人提得起兴趣呢。

在被EA收购之前它一直是世界上最有创意的工作室







中国的游戏产业不是没有过好作品

中国的游戏产业不是没有过好作品，而且还不少，并且是在基本上一头雾水的时候诞生的，但到了技术资金都很充裕的今天，怎么反而不能超越那些作品了呢。归根结底，我们是在害怕，害怕那些经典的口水，怕被淹死，怕被淹得血本无归。所以才会一味的模范经典，模仿成功的案例，标榜自己多么靠近经典，多么崇敬经典，多么虔诚地向经典学习，意图争取那些经典维护者的好感，安全地取得一点点空间以生存。但悲观的说，这个生存空间，只能越来越小。

故步自封者，必然落后于时代。

四、到底什么是好游戏

想要破除这个怪圈，获得发展的道路，就必须先破除对经典的盲目崇拜，在这里就要涉及到一个经常会讨论到的问题了：究竟什么才是评判一款游戏好坏的标准。

一般的观点认为评判好游戏的标准无非是两点，游戏性或者内涵。

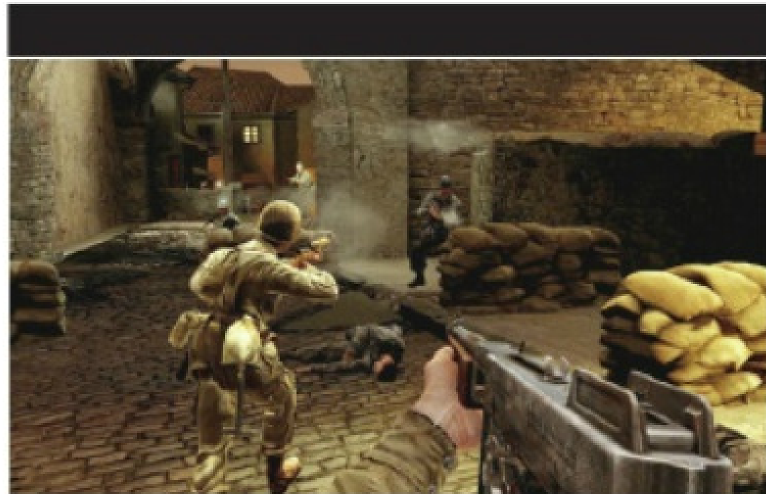
先让内涵见鬼去吧，那是追求艺术的人才会用到的评判标准。所谓第九艺术，不过是为了追求一个名分，那是不甘于地位差别的一种阶级追求，对游戏业的发展推动作用很小，毕竟绝大部分玩家玩游戏还是为了娱乐和放松，没有特殊追求的话，谁也不会拿艺术折磨自己。举个显而易见的例子，很多电影的确可以称得上是艺术，但真正养活电影的，却是好莱坞的商业片。

而游戏性的确要更为重要一些，毕竟是游戏的核心价值。但游戏性却不能用来评判游戏好坏，因为它是每款游戏所必备的东西。没有游戏性，一定是坏游戏，但有游戏性，却不一定能成为好游戏。同样举个显而易见的例子，不能动的车，是坏车，但能动的车，也不一定是好车。

那么标准是什么呢？笔者认为，在于创意，在于游戏任意方面的创新，在于对整个游戏行业发展的贡献。当一款游戏对游戏行业有推动作用时，我们就可以说它是一款好游戏。比如说小岛id SOFT出品的游戏，从《雷神之锤》一代开始，每一代都推动了游戏引擎的进步，所以我们说他们是好游戏；《星际争霸》以其精确的平衡性推动了RTS游戏竞技的发展，我们也说它是一款好游戏；再比如说《魔兽争霸III》的英雄单位、《反恐精英》的对战模式、《使命召唤》的枪械拟真，都是推动游戏业发展的充满创新的游戏。可以说每一款好游戏都有它在游戏上的创新贡献。在某款游戏里我们可以体验到其他游戏中体验不到的东西，能获得与众不同的乐趣，这才能称之为一款好游戏。

在我心目中最好的国产游戏要数河洛的“群侠传”系列，不为别的，就为那丰富的可玩性和每代不同的创新。但这种体验，现在已经很难体会到了。

说了这么多，其实要说的话很简单，但是光说这句话，恐怕只能引起争吵，所以才费了这么多笔墨去解释——让经典成为一座碑，不要让它成为一座山，可以崇拜经典，但不要背着它前行。





如果迷信经典，《荣誉勋章》之后就不会有《使命召唤》

体感风暴中的三强争霸战

■上海 冷却多情弦

轰轰烈烈的E3 2009已经结束了，留给我们的除了华丽的游戏阵容外，微软、索尼将各自推出体感设施，与当下霸主任天堂Wii一较高下又一次成为了观众注目的焦点。其实MS和Sony将要推出体感设备早已是人人皆知的秘密，别看舞台上各自吹得口若悬河天花乱坠，对于我们玩家来说，更关心看到的是这三杆火枪到底谁擦得更亮。再说了，能看到新三国大战更是我们这些唯恐天下不乱的玩家——哦不，是关心新生技术发展玩家的一大爱好。

为了满足大家的欲望，更是为了大家能够对这三杆火枪更为了解不致将来掏错银子后悔，这里就让三大体感提前走上擂台大战三百回合，把全身解数都使出来让大家都看个明白，就算是鼻青脸肿那也是牺牲小我成全大家，为伟大的第九艺术事业而奋斗。

第一回合：技术战

任天堂战术 缝缝补补又一年

Wii是三家厂商中最早将体感设备作为标配的主机，大家对其原理想必都比较清楚了。电视机上的Sensor Bar实际上是两个固定距离的红外光源，手柄上则是一个红外Camera。原理不复杂，根据两个红外光源在Camera上的成像点坐标，可以计算出手柄相对于屏幕的方位。

由于Wii标配的体感设施已经不能满足高精度的要求，越来越多的糟糕体验使得玩家不满，任天堂终于还是推出了号称Plus，实为填坑性质的加强装置。该装置的原理并没有明显进化，只是大幅度提高了设备的精度。事实上Plus的做法并不完美，虽然Plus对应旧有的游戏，而有些游戏却非Plus不能玩。对于一台将体感作为标配的主机，我们谁也不知道任天堂哪天又会以“XX游戏专用，不买不可玩”的名义推出什么新设备来。



任天堂新周边设备花样繁多



任天堂的Wii Motion Plus

索尼战术 后来居上

虽然体感风是任天堂带出来的，但首先将体感概念在家用机游戏实现的却是索尼，不愧是“技术的索尼”。早在PS2时代，索尼就开发出了可以捕捉玩家动态的体感摄像头EyeToy，虽然也有部分配套游戏，可惜由于当时主观上的不重视，并没有引起大的反响，最终被任天堂后来居上。

面对任天堂的咄咄逼人，索尼终于还是祭起了自家的体感法宝。虽然索尼这个麦克风状设施的样子的确锉了点，技术倒不见得落后。这款目前尚未定名的控制器采用棒状设计，前端具备可变换颜色的LED发光球，可通过PS Eye摄像头以光学影像辨识来进行定位，内部具备多轴动作侦测器。

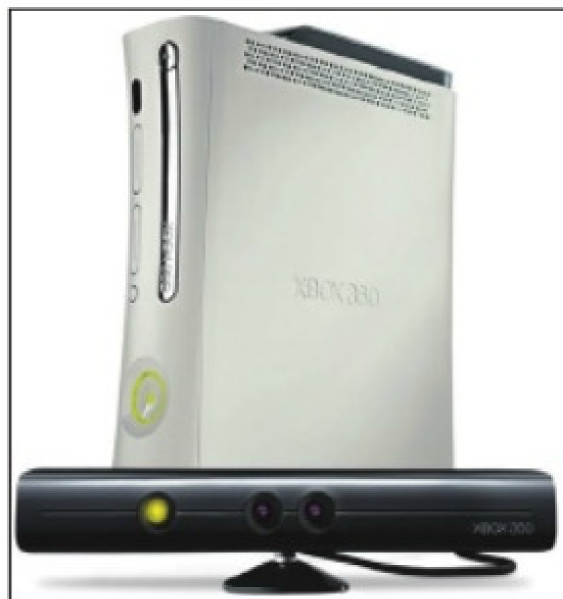
这套体感系统目前看来是最精确的设备，顶部的发光球就是这套系统的奥秘所在，PS Eye通过它判断空间位置，距离和移动。根据不同的功能和应用，发光球会变换色彩，通过体感棒自身X、Y、Z三个面的旋转，还有发光球和PS Eye配合去定位空间的X、Y、Z坐标，要实现任何体感都是在技术范围内的事情。只要针对不同的游戏内容开发配套出技术相同而外形不同的设备，完全可以做到极高的拟真。

微软战术 重拳出击

微软在发布会上公布了最新的体感摄影机，开发代号为Project Natal（以下简称PN），不过这款摄影机不是只有单纯的3D体感摄影，甚至还导入了实时动态捕捉、影像辨识、麦克风输入、语音识别、社群互动



Sony在今年的E3上展示了自家的体感法宝



微软的Project Natal是近来大家最耳熟能详的

等多种功能。不光可用在游戏，还能用在整个Xbox 360主机的操作接口、网络视讯聊天、网络购物实时换装等方面，服务内容更多。

PN最牛的是玩家不需要手上拿着任何的操纵器（任天堂和Sony两家的体感设施都是需要操纵器的），因为传统型的体感只是感应到遥控器而非真的感应到人体的实时动态，所以它要达到的是微软所称“全身都是控制器”的诉求。通俗来说，PN的使用原理类似声纳，是计算红外线发射碰撞到物体反射后的相对时间，而计算出物体的相对位移体感效果。不过因为使用3D空间深度测距摄影机，这是把拍到的对象以“网格Wireframe”的方式处理，再透过微软研发的专用软件及特制芯片，把网格以及RGB像素加以同步结合，而产生让人讶异的实时图像处理效果。

至于PN为何可以辨识多人的不同脸孔而不会被干扰，是因为PN把拍摄的影像都以网格方式记录并定位。不同玩家的脸型体型当然有不同的网格，就好像指纹一样，所以只要追踪定位不同玩家的网格定位点，当然不会有彼此干扰的情况。同时多人一起玩体感摄影也不是问题，甚至也能拿来当作身份认证的辨识。所以搭配脸部网格辨识以及语音识别，也能通过PN来开机并且进行身份登录。

第二回合：软件战

任天堂战术 固守阵地



Wii的优势在于成熟的市场和大量游戏

“玩体感，用Wii牌”，这似乎已经是大多数人的共识（就像补钙要用蓝瓶一样）。也许你会说Xbox 360的先进，PS3的入戏如云如云，但是不要忘记，技术替代不了市场，这几年Wii在市场上巨额的广告投入+人们口口相传的后果，绝对不是随便在展会上放几个视频来可以替代的。

要说软件阵容，任天堂是毫无疑问的NO.1。作为Wii的标配，目前99%的Wii游戏都支持体感操作，当然其中有多少是灌水式的体感游戏就是另一回事情。在Wii出战初期就亮出了WiiSports这种全家福游戏的法宝，在换得一片喝彩后又不遗余力地推出《超级马里奥银河》这样的重磅炸弹。

虽然Wii的游戏软件几乎覆盖了从厨房到洗手间的范围，但同时也可以看到在Wii上能卖出好收成的大多还是任天堂自家的作品，能够充分发挥体感设备的也仍是任天堂自己而已。多数第三方公司所出的游戏对体感的支持只是停留在表面，甚至某些强加的体感操作可以说是相当糟糕。即使是《怪物猎人》这样的怪物级别作品，对体感的支持也是保持非常谨慎的态度。但面对任天堂，你无法回避它体感阵容的强大。尽管在2008年的怒涛连发造成近10个月来软件阵容疲软，但随着2009年E3公布的一系列强力新作，我们完全可以相信任天堂在未来三年内仍然是体感游戏的霸主。

Sony战术 少数精锐

相比任天堂那种良莠不齐全民体感的游戏阵营，Sony在体感游戏上明显理智得多，也可以说精品得多。在PS3发售的同时，曾经有一款名为 Eyedentify的神秘作品，据称该作品就是利用了PS3摄像头，将精美的3D头像与玩家形象结合，玩家可以用摄像头控制游戏中小队行动。在该作公开的首个预告片中可以看到玩家的形象在电视屏幕中出现，给两位女特工下达任务。本作似乎采用了极为先进的语音识别技术，两位女特工听得懂玩家所说的话，并且与玩家对谈。

但遗憾的是，这款作品自从在2005年E3惊鸿一瞥后再无消息，估计早已成了“雾件”。虽然Eyedentify已经淡出视线，但Sony的体感游戏仍然在继续。SCEJ的卡牌神作《审判之眼》是游戏史上第一次将平面的卡牌还原成立体，玩了几十年卡牌的玩家终于看到卡牌上印的角色站立起来华丽地厮杀。

如果说《审判之眼》充其量只是利用了摄像头成像算不得真正体感，那么索尼发售表中的宠物游戏EyePet完全可以代表Sony当前体感的最高技术。这个游戏的强悍之处并不是设备所能达到的精度，而是对识别不同的物体并赋予相应的属性。从视频中可以看到，玩家可以凭空勾画出足球、车辆等完全不同的物体，而系统会赋予这些物体各自的属性。举例说，如果玩家勾画的是足球，那么在屏幕中显示的足球会具备其物理特性；如果玩家勾画的是香蕉，那么在屏幕中显示的也是一串香蕉。虚拟宠物在拨弄这些物件时，足球可以滚动、弹跳，而香蕉也会被宠物辨识为食物从而引发进食等动作，让画饼充饥成为现实。

至于本次E3展出的新体感设备（俗称“红男绿女鸳鸯棒”）看起来只是Wii的加强版，主攻的方向仍然是老少皆宜的休闲游戏，索尼还没冲动到非要将不适合手舞足蹈的游戏硬加上个体感操作。但是我们可以从视频看出，Sony体感设施的精度相当高，精确到可以对细小单位进行微操作，这就意味着以往在家用机处于不利环境，需要鼠标才能精确操作的RTS游戏可能迎来一个较完美的解决方案。

微软战术 后发制人

非常遗憾，由于微软的体感游戏到目前为止并未看见任何商业化作品，我们只知道包括EA在内的大部分厂商已经开始开发针对体感的游戏，与Wii和PS3已有的成绩相比，微软在这一回合最多与Sony打个平手。虽然PN的AI演示神乎其神，但成品出来究竟是什么样谁心里也没底。所以在其真正获得市场认可之前，暂时不宜将其作为微软软件阵营中的一员猛将。

当然，微软还是不可小看的，目



Sony当年的EyeToy和相关游戏


SCEJ的卡牌神作《审判之眼》

前微软已经把PN的相关游戏开发工具包寄发给厂商使用，包含开发《光晕》系列的Bungie公司、《战争机器》系列的EPIC公司、英国Lionhead公司、RARE公司……都已经投入PN的对应游戏开发，或许不久的将来可以看到更多对应游戏公布，好戏还在后头。

最终回合：实用性战

任天堂战术 不够用？买外设

Wii遥控器目前有个很大缺陷：无法定位自身在空间的坐标位置。这里主要是两个原因，一是没有空间参照物，二是没有记录遥控器在空间的坐标位置。为了弥补这一缺陷，任天堂不得不另外发售了新的增强型外设Wii Plus，可以更精确定位。从实际可操作性上看，相信任天堂这个其貌不扬的东西效果应该还是很显著的。任天堂最大的优势是什么？那就是拥有无数的实际成品游戏软件用来测试自己的新技术，有无数的实际玩家把自己的使用感受记录进了任天堂的改进意见薄，这是在实验室里搞测验的Sony和微软所不能比拟的优势。

Sony战术 本分做事，老实做人

再来看PS3的体感控制器，演示的Demo都是射击、用不同武器进行物理攻击等内容。虽说看起来无聊，但这些东西才是构成当下真正主流游戏的基本要素。此外，自己画出来的东西可以拥有独立的物理引擎，这些亮点都是在未来实际游戏设计中可以深挖的内容。


Sony的宠物游戏EyePet


PN存在一个很大缺陷，那就是没有肢体可感觉的回馈

可惜的是，“鸳鸯棒”的造型实在是太丑，笔者在这里真诚希望Sony体感的最终形态会是手套型甚至指环型的产品，一来轻巧，二来也符合Sony一贯的设计品位。

微软战术 其实我们的征途是星辰大海

尽管微软的PN看上去很神奇，但高潮过后仔细斟酌，它仍然有相当多不完善的地方。最明显的一点在于PN没有设备可以定位形状，而人体是一个极其复杂的形状，而且存在个体差异，说白了就是采样点是无数个，还不一定能拟真。例如很多动作捕捉技术都在人体上弄了大量点采样，也只不过就能模拟出人的骨骼动作，做个顶顶球的游戏还可以，要做带球运球、上篮、扣篮，技术上来说完全不可能。因为采样点不够，精度差太多了。

相比其他两家的体感产品，PN还存在一个很大缺陷，那就是没有肢体可感觉的回馈。玩家在使用PN的过程中始终接触的是无形无质的空气，无论做什么动作都只能从屏幕的回馈来判断是否成功，而手上是完全没有感觉的，简单说就是没手感。人体的神经可以感知上万种不同触觉并立刻做出反馈，从而进一步调整，长时间打键盘的人甚至可以仅靠触摸就辨识出键帽位置。这个笔者深有体会，因为笔者手掌及指端的末梢神经受到破坏，手指没有知觉，在打字的时候不用目视根本无法判别键帽的准确位置，打错字是家常便饭，玩游戏的时候捏住手柄也判断不出十字键的上下左右，没有手感实在是非常不方便的事情。



未来谁更可能占领客厅呢？

再举个例子，我们很多格斗系玩家都喜欢携带自己的手柄或摇杆参展。除了这些设备本身质量过人外，更重要的是长时间合作已经使玩家的神经和自己的设备契合了，每次触击和拨动都可以从设备回馈的信息（如摇杆的倾斜幅度，键帽的下沉弹起幅度）准确判断操作是否失误，PN则无可能做到。

而且，对于一些可以通过震动获得额外快感的游戏，如赛车、射击、ACT来说，没有震动乐趣就失去了一大半，这也是为什么当初Sony叫嚣着要摇动不要震动，最终还是不得不厚着脸皮把震动手柄搞回来的原因。

不过PN如果能有效克服缺点并降低成本，绝对是个有前途的产品。事实上PN只是微软新形态人机界面革命的一小部分，微软的意图很明显，就是创造以往在《星际迷航》《少数派报告》中才可见到的未来人机界面。PN并不是仅仅用来给我们YY语音识别+3D演算+摄像头动作表情识别的聊天机器人玩的。PN技术最实用，而且必将广泛应用的领域，就是新的人形人机交互界面。或者说详细点，就是基于动作、表情和语音条件触发的人形人机交互界面。比挥挥手，打个招呼更复杂、更智能化的，具有更多条件判断以及互动能力的交互界面。你既可以想象PN的AI以电子秘书的形式一打开电脑就出现，也可以想象她换了件马甲出现在RPG游戏中，成为你的队友或者竞争对手。

这可能是颠覆传统人机操作接口的新创举，难怪微软Xbox事业部全球副总裁Don Mattrick会说，PN是微软投入研发多年的大计划，不过提前拿来作为Xbox 360游戏用途。因为如果在Xbox 360游戏用途上得到肯定，那往后更大的发挥空间是可预期的。

结果发表

经过数回合的热战，各家选手表现得各有千秋，真要分个谁输谁赢也不是笔者之能。某种程度上可以把话说得靠谱一些：Xbox 360和PS3的体感，是准备给既想买Wii又想买高清主机用户的，或者是准备给已经有高清主机，又忍不住想买台Wii尝鲜的原有用户的。微软和Sony很清楚，体感控制只是为了尽可能在这个市场分一杯羹的买卖而已，而任天堂自身，也会在市场风向、潮流趋势的带领下，让体感逐渐降温，就像当时它带领着体感到市场来时一样。究竟这场体感风暴只是昙花一现还是蝴蝶效应，只有等时间来证实。



迈克尔·杰克逊的游戏漫步

■晶合实验室 北四环斟茶员

2009年6月26日，这对许多人来说是十分难忘的一天，一代流行音乐巨星迈克尔·杰克逊（以下使用MJ的简称）在这一天永远地离开了喜欢他的人们。截至你看到本文的这一天，也许有很多人还沉浸在深深的惋惜情绪中，也许有很多网站还把MJ离世的专题报道放在头版。MJ的音乐和MV专辑在这段时间的销售和下载都达到了高峰，乐迷们可以籍MJ的音乐来怀念他。而作为游戏玩家，如果你也喜爱MJ，有没有想过我们可以在哪些游戏中看到MJ的身影？又可以玩哪些游戏来纪念一下MJ呢？

OK，煽情的话就不再多说了，在下面的文章中，让我们到游戏中去寻找MJ的身影——伟大的“流行之王”是无处不在的！

一、魅影偶现——《植物大战僵尸》

跳舞僵尸正是MJ在《颤栗者》MV中的经典造型

在最近一段时间极为火爆的游戏《植物大战僵尸》中，当进入第二大关的末节时，玩家可以看到一个熟悉的身影，在游戏中他的名字叫做“Dancing Zombie”。鲜红的夹克与卷曲的头发，这个跳舞僵尸正是MJ在《颤栗者》（Thriller）MV中的经典造型。在游戏中他会从沿路的坟墓中召唤出僵尸舞伴，在舞台灯光的照射下踏着《颤栗者》的经典舞步，结成舞蹈方阵向前推进。许多玩家喜欢使用“无间蘑菇”来使其叛变，说实话要在游戏中冲着MJ狠狠射击，还真是有些下不了手呢！

背景：《颤栗者》是来自MJ1982年底同名专辑中的一首歌曲，MJ为其拍摄了一段长达14分钟的MV，花费高达80万美元，这在当时无疑是造价最昂贵的音乐录影。但无论在过去、现在还是将来，《颤栗者》都是一张令人难以言喻的专辑，一段让人无法形容的MV。《颤栗者》保持着吉尼斯“史上最畅销音乐专辑”的世界纪录，这项成就至今都没人超过，除此外《颤栗者》还获得荣誉无数，如果要一一列举，也许这篇文章里就不用再写别的内容。在《颤栗者》的MV中，MJ先后化身为狼人和僵尸，与一群从坟墓里爬出来的僵尸喽啰跳了一段MV历史上最伟大的舞蹈。当《颤栗者》MV在电视上首映时，当日有无数孩子逃学守在电视机前等着观看。因此有评价说，《颤栗者》中的僵尸从地底爬出，却将20世纪70年代的迪斯科舞蹈埋进了坟墓。

作为一段音乐录影，很难形容《颤栗者》的影响力究竟有多大。电影《少女梦30》中曾经有这么一段情节：在一个无聊的Party上，DJ放着令人催眠的音乐，宾客们恹恹地喝着红酒，期待着赶紧走人的时候到来。这时组织酒会的女主角灵机一动，让DJ立刻换上《颤栗者》的音乐，然后穿着晚装的她率先进入舞池开始跳《颤栗者》的舞蹈，西装革履的嘉宾们也立刻来了精神，紧随其后翩翩起舞，如同僵尸附身。聚会也在瞬间迎来了一个气氛的高潮。这段情节似乎说明，《颤栗者》的舞蹈对于美国人来说就像是我们的眼保健操一样熟悉，当听到“为革命，保护视力”的前言时，该做什么动作自然会浮上心头。关于《颤栗者》最近一次吸引全球的目光，是菲律宾马尼拉监狱中

我领头，你们跟着做！

上千名囚犯将《颤栗者》舞蹈作为每天两次的健身操演练，他们的跳舞视频被放到网络上，吸引了数百万次的点击。在MJ离世之后，马尼拉监狱的1500名“僵尸囚犯”们为了向MJ致敬，决定再次排演《颤栗者》，并引来大量访客参观。

评价：《植物大战僵尸》中的僵尸MJ可以说是魅影偶现，并不是主角。

游戏好玩度：★★★★☆ MJ风采度：★☆

二、漫步太空——《太空频道5 Part2》



MJ现身+献声《太空频道5》



索尼克形象设计参照了MJ？怎么看也不像。不过倒是能说明MJ与世嘉公司关系甚笃

《太空频道5》是世嘉（SEGA）公司的怪才制作人水口哲也的代表作。此君极擅长制作一些创意十足的音乐游戏。可以说2000年问世的《太空频道5》开创了音乐节奏游戏新的领域，包括现在《劲舞团》里的一些模式都是来源于《太空频道5》的创意。游戏女主角舞拉拉是太空第5频道的女主持，她将和朋友们一起运用舞蹈节奏来对抗来自太空的舞蹈军团敌人。游戏方法是需要先听完敌人舞蹈时的一段音乐，记住在节拍点上按哪个对应的键，然后进入自己的模仿模式，并在相应的节拍点上正确按键即可击败敌人。《太空频道5》系列难度颇高，在后面的关卡中没有出色的节奏感和记忆力是不可能通过的。这个系列的游戏在DC和PS2主机上均有推出，SEGA还给GBA移植了一个口碑不佳的版本，主要原因是GBA机能太差导致移植度不高。

在2002年推出的《太空频道5 Part2》中，MJ成为一个重要卖点。在游戏中舞拉拉会遇到被敌人绑架的MJ，身不由己地在敌人的舞蹈阵营中起舞。只要在接下来的模仿模式中击败敌人，就可以解救MJ，使其加入自己的舞蹈阵营。游戏中MJ的一些招牌式舞蹈动作均有出现，包括《颤栗者》中的动作和太空步、45度身体倾斜等。不过，由于游戏推出的年代较早，又采用了全3D制作，故角色的形象看起来比较粗糙。但这款游戏强就强在一旦角色们随着美妙的音乐跳起舞来，立刻会让人忽略掉画面的不佳。

背景：说到MJ的游戏，得到他本人形象亲自授权的几款统统是出自世嘉的手笔。上世纪90年代初期，世嘉公司的MD家用游戏机虽然在亚洲范围内发展势头不佳，但在欧美却大受欢迎。世嘉也是当时全球最出色的街机游戏开发商，他们试图将硬派的街机游戏风格搬到家用游戏机上的做法颇得欧美玩家的认同。而MJ在1987年推出了《BAD》专辑后以日本作为全球巡回演唱会的首站，所过之处皆留下疯狂的现象。强强联手是理所当然之事，世嘉试图借当时如日中天的MJ的力量扩大在欧美的影响，而MJ也乐于跟这家充满创意的公司合作。有传言说世嘉的招牌游戏角色音速刺猬索尼克在设计时参照了MJ的形象，这种说法虽然有点不靠谱，但索尼克急速奔跑的感觉倒是让人想起MJ在《Moonwalker》MV中化身为兔子与粉丝们一追一逃比拼速度的经典情节。在1992年开发了《月球漫步》（Moonwalker）家用机和街机版本，建立了良好的合作关系后，MJ除了多次前往日本出席世嘉的游戏发布会外，还曾到访过世嘉总部。水口哲也开发《太空频道5》时，立刻想到MJ的风格与这款游戏几乎是天作之合，于是双方延续了之前的良好合作。除形象之外，MJ还亲自为《太空频道5 Part2》中自己的角色配音。

MJ离世之后，世嘉在近日表达了对这位天王巨星的怀念之情。世嘉的发言人如此说道：听到MJ离开的消息，我们觉得非常遗憾。他是一个真正的音乐神话，曾经触动了我们每个人的心弦。他的音乐在我们一些最经典的游戏中出现过，我们为曾经和他合作过感到十分自豪。他的音乐和舞蹈将会继续流传下去。下一代人也会跟随着他的音乐来太空漫步。

评价：2002年的《太空频道5 Part2》是得到MJ本人形象授权的最后一款游戏，但同时作为音乐游戏而言，它也拥有妙不可言的乐趣。

游戏好玩度：★★★★

MJ风采度：★★★

三、琴瑟相和——《吉他英雄——世界巡演》

《吉他英雄》系列是当下欧美最受欢迎的音乐游戏。但这跟MJ有关系吗？——当然有，君不见MJ的舞蹈中经常有玩“空气吉他”的动作，可见《吉他英雄》跟MJ是有很大关系的……呃，好吧，这个笑话有点冷。事实上是因为在2008年底发售的《吉他英雄——世界巡演》中，收录了MJ的著名歌曲《Beat It》。《吉他英雄》系列自面临《摇滚乐队》的挑战之后，开始在音乐风格的多样化上进行更大尝试，以吸引更多喜好不同风格音乐的玩家。收录《Beat It》正是制作小组的一个成功决定。

《Beat It》在《世界巡演》中作为英国站的返场（Encore）歌曲出现。虽然在演奏时你看不到MJ本人，但游戏中的这首歌确实采用的是MJ原唱版本。毫无疑问，整首歌最大的卖点是中间的那一段吉他Solo，演奏这段Solo的艾迪·范·海伦（Eddie Van Halen）使用了极其华丽的右手点弦技巧，也就是在左手按弦的同时，本来拨弦的右手移动到指板上快速点击。由于这个技巧会改变音高，所以可以将旋律演奏得极为快速复杂和充满变化。Activision为这款游戏发售了新版吉他控制器，并在控制器上特别增加了一



MJ在《Beat It》中与一帮真正的街头混混合作


MJ与Slash，两大型男私交甚密

个触摸板，玩家可以通过这个触摸板来原汁原味地模仿范·海伦的演奏技巧。

背景：《Beat It》是MJ《颤栗者》专辑中的第3首歌曲，同样也是一首全球各大排行榜的冠军歌曲。这首歌有两大卖点：一是它的本意并非标题所说的"抽丫"或者"扁它"，而是有"躲开""远离"之意。80年代初，暴力行为在美国青少年中相当普遍，MJ为了倡议青年们远离暴力，用更理智的方式解决问题而写了这首歌。在拍摄《Beat It》的MV时，MJ不仅在创意上借鉴了一些拥有暴力元素的城市街头电影，更找到两个真正的街头团伙来参加拍摄。这帮古惑仔都有过真正的暴力史，但他们在拍摄现场却像MV中那样奇迹般地被MJ所征服，彼此之间相处十分友好。在拍摄间隙他们会送礼物到MJ的休息间，而MJ也会和他们拍照留念，甚至亲吻他们的女友。在《Beat It》播出后，当时的美国总统里根亲自打了三次电话，请求MJ将这首歌用于一个告诫青年人不要酒后驾车的公益广告中。MJ同意了这个请求，之后这为他带来了由里根总统亲自颁发的"世界杰出青年奖"和"特别贡献奖"，并出席了在白宫内举办的颁奖仪式。颁奖当日白宫人山人海，MJ又创造了另一个"史上唯一被允许戴墨镜进出白宫"的神话。

另一个卖点自然是吉他大师范·海伦为《Beat It》演奏的电吉他。尽管MJ本人表示他对撰写摇滚风格的乐曲并不擅长，但《Beat It》无疑是一首卓越的摇滚歌曲，灌制这首歌时，众多挑剔的评论者也为其所征服。但为了取得更好的效果，MJ又打电话给当时已经享有盛名的范·海伦，邀请他为《Beat It》弹奏重要的吉他部分。后来范·海伦表示这个电话令他相当惊喜，与MJ的合作更是职业生涯中最难忘的记忆。这些年来，一些世界著名摇滚杂志在点评史上最优秀的100首吉他Solo摇滚歌曲时，《Beat It》总能毫不例外地名列其中。另外值得一提的是，大名鼎鼎的前"枪炮与玫瑰"吉他手Slash与MJ是非常要好的朋友，在他与MJ的多次合作中，也包括弹奏这首《Beat It》。

评价：尽管这款游戏中看不到MJ，但玩的时候却能给MJ歌迷带来异常的亲切感。想化身为范·海伦或者Slash，与MJ琴瑟相和吗？

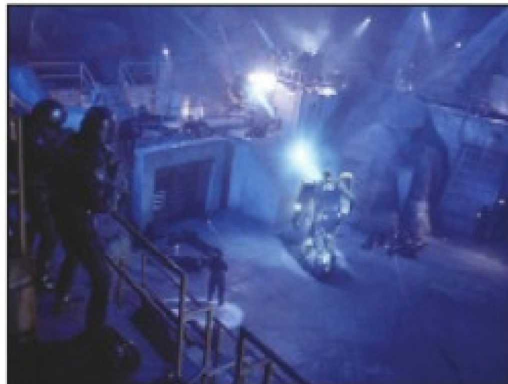
游戏好玩度：★★★★☆　MJ风采度：★☆

四、米高积逊大破蜘蛛党——《月球漫步》


《犯罪高手》中的舞蹈动作在游戏中惟妙惟肖

要说到最为玩家所熟知的"MJ游戏"，无疑是世嘉在1993年推出的《迈克尔·杰克逊的月球漫步》。这款游戏分别有街机版和MD家用机版两个版本，街机版将射击和动作风格完美地糅合起来，而MD版本限于机能，则做成了一款以平台跳跃为主要元素的动作游戏。《月球漫步》游戏的核心内容来源于1988年MJ的同名音乐电影，这部电影在引进到国内时被翻译成《外星战将》，所以后来的《月球漫步》游戏也被许多玩家称为《外星战将》。《月球漫步》游戏中收录了MJ1983年的《颤栗者》与1987年的《BAD》这两张专辑中几乎所有所有脍炙人口的歌曲作为背景音乐，再加上游戏中MJ亲自上阵铲除邪恶的蜘蛛党，使用必杀时可化身舞神，即便是敌人也得情不自禁地跟随MJ起舞。游戏中包括了MJ几乎所有的经典舞蹈动作，故一直深受MJ的乐迷&玩家喜爱。尤其是街机版的《月球漫步》，可以称作是最出色的MJ游戏，世嘉在街机领域的制作实力不言而喻，难怪这款游戏推出后，MJ与世嘉便展开了多年亲密的合作关系。

背景：1988年，MJ在推出销量3000万张的经典专辑《BAD》之后，又以一部音乐电影《月球漫步》风靡世界。《月球漫步》是一部串烧风格的电影，长达90分钟，将之前《BAD》专辑中数首歌曲的MV有机连接起来。尤其是《犯罪高手》这首歌曲，在《月球漫步》中占据了40分钟以上的内容，在其原来的基础上扩充成了一部包含科幻、动作等多种元素的独立音乐电影。其主要内容讲述的是MJ与伙伴——小女孩凯蒂无意中发现了犯罪组织蜘蛛党的巢穴。蜘蛛党妄图用毒品来加害儿童，在发现秘密败露以后，便疯狂追杀MJ与凯蒂。MJ在走投无路时意外得到流星的神秘变身力量，得以逃脱追杀。之后便是"30年代俱乐部"里的经典段落，神奇的"45度身体倾斜"舞姿也因此诞生。当蜘蛛党追杀到俱乐部来时，MJ为了保护凯蒂，变身为机器巨人大破蜘蛛党，最后与小伙伴们得以重聚。


在影片中化身机器人



在游戏中化身机器人

《月球漫步》游戏的主要内容便源于《犯罪高手》的这40分钟情节，游戏中MJ也能化身为机器人。MD版遵循了原作中从流星获得力量后变身的设定，而街机版则是与一只猩猩合体后变身，这或许是因为MJ在1985年收养了一只名叫"泡泡"的猩猩的缘故。现实中MJ与泡泡极其亲密，形影不离，MJ总是给泡泡穿着和自己一样的红色夹克，如果仔细观察的话，游戏中的猩猩也恰好穿着这样一件夹克。

评价：尽管《月球漫步》游戏发售迄今已经超过了15年，但它的经典程度毋庸置疑。

游戏好玩度：★★★★
MJ风采度：★★★★

限于篇幅，关于MJ的游戏漫步就聊到这里，虽然还有一些游戏没有提及（例如任天堂红白机上一款较早的拳击游戏和在PS2等多平台上推出的《暴力拳击2》等，MJ都有客串亮相），但比较有代表性的MJ游戏总算都介绍了。最后要提到的是，在MJ离世之前几天，有消息说一款全新的得到MJ授权的官方电子游戏正在制作中，计划于2009年圣诞节前推出。这款游戏适合全家同乐，并可以在游戏中体验到MJ的音乐、舞蹈和经典MV影像。希望这款未推出的游戏能起到真正在游戏中纪念MJ的作用，并能让我们打出全部5星的评价。P

前言：弹指一挥间，到如今《魔兽争霸Ⅲ》已经发展了7年了。各种主流战术在长时间的实践与完善中日臻成熟，这也使得比赛的观赏度逐年降低。于是诸如“魔兽比赛的输赢已经不再取决于战术，而在于操作与运气”“创新和突破在传统的势力面前就是‘自寻死路’”之类的论调已非鲜见。再加上山雨欲来风满楼般准备袭来的《星际争霸2》，“魔兽3”在电子竞技界颇有些江河日下的感觉。

中国鬼王TeD奇招——让女妖占据重放光彩

□江苏 王念忠

然而，素有“中国鬼王”之称的TeD就是敢于向这一切挑战的人。TeD在6月7日的博客中这样写道：“我喜欢创新，每当自己想到一个新东西时会让自己变得更开心更有练习的动力。如果一成不变地让我玩War3玩3、4年，我估计早就休息了，War3的魅力正是不断地更新换代，不断地出现新的东西，然后再想办法去克制它。周而复始才会有更多的观众看比赛。”这番话语令笔者十分感动，也令笔者陷入了思考之中。是的，想当初TeD光是用Lich的冰甲技能就开创并完善出冰甲蜘蛛流，光是迅速把蜘蛛的攻提到3就开创了高攻蜘蛛流，我们凭什么就说War3的战术创新已走到尽头？在纷繁复杂的War3世界中，又有多少未知的领域等待人们去探索？如此看来，缺乏创新的原因在于喜欢现搬照用现成战术的人们，而非War3本身。



中国鬼王TeD

好了，闲言少叙，让我们切入今天的正题。女妖，这个曾经坐冷板凳的兵种现如今在TeD的大小比赛中经常出现，俨然成为了VIP兵种。普通的UD玩家都知道，用女妖这类的冷门兵种一般都预示着要使“大招”，而TeD正逐渐努力把这种战术发展成为一种主流。因为当他使用女妖时，并没有把诅咒神庙刻意地建造在基地靠里的位置，来个出其不意的奇袭，而是主动地用女妖打正面，来证明这种战术的普适性。在TeD的战斗中，女妖最常用于对抗兽族。众所周知，兽族对于魔法的抵御与驱散能力都较弱。其次就是针对暗夜，主要用来占据熊德等高级地面单位。而对抗人族与不死族时，主要使用反魔法盾来克制对方英雄的魔法连击，尤其在镜像般的内战中，反魔法外壳在限制Nova方面的效果非常显著，因此常常成为左右战局的关键。由于反魔法外壳的运用较为简单，笔者在下面不再赘述。而使用占据这个终极技能就有许多的细节需要掌握，否则一个不小心就可能导致全盘皆输。笔者精选了近期比较有代表性的两场精彩战斗，来逐一讲解正面使用女妖的占据技能来对抗兽族与暗夜的技巧与细节。

赛事名称：WC3L
交战地图：Turtle Rock
交战双方：WE.Pepsi.TeD vs MYM.Grubby
APM数据：263 vs 249
录像版本：1.23

比赛来自今年的WC3L，对手是去年获得WCG冠军而重新大红大紫的兽王Grubby。那时电竞豪门MYM尚未解体，因此Grubby依然在用MYM.Grubby这个ID。面对世界级的兽族选手，TeD仍然坚持使用女妖占据流，说明这绝不是一场战术实验，而是做好充足准备的战斗，因而具有极高的教学价值。

比赛正式开始，黄色亡灵的腐蚀之地侵占了地图10点位置的金矿，绿色兽人的苦工则在5点位置开始忙碌地建造自己的基地。初期双方打得都非常循规蹈矩，TeD选用了DK作为首发，Grubby这边则选用了素有“奥特曼”之称的BM。双方英雄走下祭坛后都没有理会门口的小海龟，而是分别向3点与6点的4422走去。由于TeD选用了蜘蛛流，初期出兵稍慢，于是BM这边练掉4422，那边又北上冲向3点去骚扰MF。这时TeD贯彻了游击战理论，主动避开兽族，以防止损失蜘蛛，这使得亡灵后续战斗的兵力得到保障。TeD的反骚扰意识是相当到位的，在练744大海龟时，穿了“耐克”的BM还在向这边赶的半路上，TeD就感觉到一股杀气，丢下未练完的7级大海龟掉头就走**（图1）**。



图1：蜘蛛：老大，我们怎么不MF了？DK：我嗅到了BM的气息……

小贴士：为什么在初期TeD一直躲着兽族部队呢？众所周知，在50人口之前，亡灵是没有与兽族正面抗衡的能力的。除非蜘蛛有了2攻，走高攻蜘蛛流的路线。而走常规路线时，保住蜘蛛就成了亡灵初期的第一任务。毕竟蜘蛛的造价是比较昂贵的，少死一只，在决战时就多占一点优势。正如这场比赛，比赛初期BM没捞到什么便宜，而TeD也没有损失一只蜘蛛，稳健的打法使得TeD能够支撑到三本大师级女妖的强盛时期。

二本好后TeD选择了Lich作为二发英雄，等到Lich出场，BM也就不敢继续陪练了。Grubby选用了TC，让他双线MF不断提升等级。双方都选择了跳三本的科技路线，而且兽族这边三本进度比亡灵还快，让BM早早地戴上了闪电之球。过度地追求科技速度也使得Grubby的兵力有些欠缺。不过有着决定了半个队DPS的奥特曼在，Grubby还是有恃无恐地专心练级。TeD在升三本的过程中直接双BT放下两个诅咒神庙，并且也没有刻意地将神庙放在基地深处，其中一座还直接放在了家门口 **（图2）**，使用女妖的想法在此时便昭然若揭。


图2：这明摆着告诉Grubby自己要使用女妖

小贴士：由于选择了跳三本的打法，诅咒神庙必需建造两座，以保证迅速升级女妖的专家级与大师级科技的同时，还能生产出大量女妖，科技暴兵两不误。TeD在练级过程中打到的不太重要的装备也都悉数卖掉，为之后暴出大量的女妖存足金钱。

双方都进入三本科技时代后，TeD买了地精修补匠作为三发英雄。在练地图中间4个744海龟点的同时，TeD不断地派出骷髅来摸清对方的动向。良好的侦查使得TeD发现了Grubby在地图右上角大点正在建造的分矿，TeD立刻调集兵力东移北上压到分矿 **（图3）**。此时Grubby想回救也已经来不及，只得被迫取消了大厅的建造。TeD在这一局的侦查意识可以说是相当到位，之后又派出一只小G探到了Grubby在邻近的主矿位置建造的箭塔。此时亡灵的女妖部队已然成型，而兽族的兵力依旧较弱，正是亡灵寻求与对手一战的时候 **（图4）**。双方在4点的主矿位置遭遇，地精修补匠在战斗伊始就扔下一个口袋工厂用于卡位。阵型摆好后，TeD立即操作8只女妖占据Grubby的单位。尽管Grubby事先已经做好心理准备，用了诸如狼骑的网、牛头的战争践踏、剑圣的电球跳劈、暗影猎手的变形术等等能想得到的各种手段来打断女妖的魔法吟唱，女妖依然趁乱占据了大G、狼骑、科多兽各一只 **（图5）**。这使得原本兵力就匮乏的兽族几乎就没兵了，要不是身上穿着神装的BM与TC，估计Grubby此时就要GG。不过在这场遭遇战之后胜利的天平已经明显向TeD倾斜。


图3：在骷髅发现了Grubby偷开的分矿后，DK携亡灵大军立刻拍马赶到


图4：成型的女妖部队使得TeD迫切寻求一战

在双诅咒神庙的不停运转下，TeD立即重新组建起一支女妖大军。而此时Grubby也针对性地训练了巨魔猎头者与飞龙，寄希望于他们的远程攻击来齐射正在占据的女妖。TeD当然不会让对手的队伍成型，乘胜直接压到Grubby的基地。精彩的最终决战正式打响！一开始TeD仍然放下一座口袋工厂用来卡位，所有女妖躲在工厂后面伺机占据兽族的狼骑。这里TeD对女妖的保护实在是太精髓了 **（图6）**，女妖完全被前面的单位与口袋工厂保护起来，避免了任何攻击。亡灵的NC连击和叛变狼骑的网都使“奥特曼”一筹莫展，发挥不出用武之地，无法使用疾风步穿越到敌人后方捣乱。而女妖们更是看准时机再次趁乱占据了两只狼骑，此时Grubby的地面单位已经全部叛族 **（下页图7）**！这时“奥特曼”的能量也逐渐耗尽，身上的灯（血条）也变黄了，正想向基地深处逃跑，突然冒出一只网将其网住，紧接着


图5：好吧，我承认这画面相当的乱，但TeD就是靠着“乱”来成功占据的


图6：这一排女妖的站位实在是精髓中的精髓



图7BM：把叛族者全给我拿下DK：嘿，地面部队已经没人听你的了



图8：紧接着TC也尝到了被网杀的滋味

DK一发C直接把“奥特曼”打回了老家。接着TC也遭遇了与BM同样的命运，向基地深处逃时同样被网住，然后被一记C在基地里饮恨而终**（图8）**。Grubby纳闷着和UD的战斗怎么就玩着玩着变成了内战了，最后在自己的SH也被网住时只好郁闷地打出了GG。

点评：通过这场比赛，我们可以看出使用占据对抗兽族时有3个需要留意的重点：

1.限制BM。这是所有对阵兽族的战术中都需面临和解决的问题。尤其是当选择了女妖占据流时，如果不很好地限制BM，那么女妖在BM的跳劈之下会阵亡得相当迅速。

2.占据要趁“乱”。这是女妖占据流对抗兽族的精髓之一。在这场比赛中，尽管Grubby极尽各种办法来打断女妖的占据魔法吟唱，TeD仍然占据了兽族大量的单位。这是因为即使是世界兽王，在高节奏的操作时也不能完全打断所有女妖，总会有顾此失彼的时候。因此局面越乱，越让对手迷惘，对占据来说就越有利。此外，在占据时尽量让女妖们分散开来，这样TC的战争践踏的威胁就会有所降低。

3.保护好女妖。这可说是本战术的核心。就像在吹风流中3发英雄要选择地精修补匠一样，在缺少肉盾的女妖流中，修补匠的口袋工厂依然起着极为关键的作用。口袋工厂在制造伤害的同时，较大的占地面积使得敌方部队难以越过楚河汉界，来到你的部队后方。这就使得女妖的存活率大大提高。而如果让女妖走位过前，直接暴露在敌人的利爪之下，脆弱的女妖很快就会悉数阵亡，这样就会上演一着不慎全盘皆输的悲剧。而如前面图6中TeD对女妖的保护就相当值得借鉴，如此周全的保护可以说是本场比赛胜利的重要原因之一。

赛事名称：NGL 第6赛季
交战地图：Terenas Stand
交战双方：WE.Pepsi.TeD vs Pnix_SocceR
APM数据：250 vs 285
录像版本：1.23

战斗来自6月份的NGL比赛，这次充当悲情反面教材的是韩国知名暗夜选手SocceR。与上一局正面趁乱占据的打法不同，这一局TeD利用的是成功率更高的“回城占据”。而这回城占据并非占据之后回城，而是回城之后再占据。具体详情请阅读下面的战报。

一般来说，在小地图上对阵暗夜，大部分不死族选手会选择走狗流的路线，而这一局TeD却选择了蜘蛛流开局。因为在与SocceR对阵的第一局中，对手在TM上大秀了女王SM流，虽然后来TeD利用绞肉机有惊无险地取得了比赛的胜利，但女王的毒标还是令TeD心有余悸。小狗在毒标的虐待下显得无比脆弱，因此这一局TeD选择了生存能力较强的也是比较擅长的蜘蛛作为开局。这一局SocceR依然选用了Warden首发，希望在TS上继续女王的SM



图9：DK：这几个农民就全当送你了，俺们左边的大墓地里还多呢！

小贴士：为什么要造两个大墓地？我想凡是不死族玩家都遇到过这样的尴尬局面：自己的基地升级到了一半，而此时侍僧被对方屠掉了几个。这时是放弃升级基地补充侍僧以保证经济呢，还是继续升级基地保证科技而放弃经济呢？这是个让人两难的问题，而双大墓地流的开创使这一切问题迎刃而解。如果被屠农已经是一件可以预料但不可避免的事情时，不妨用一个大墓地升级科技，用一个大墓地来补充农民，这样虽然投入多了一些，但相比之下也是非常值得的。

旅程。探到对手首发Warden的TeD在升级二本的时候在大墓地旁边放下了第二个大墓地，玩起了双大墓地流（上页图9）。这一点做法显示出TeD深谙防止女王骚扰农民的方法。在大树的配合下，暗夜的练级速度相当快，当女王迅速到3级后，就立即向她日思夜想的万人迷DK跑去。见到刚升到3的DK，女王立马放过去一记毒标，骇得DK拍马掉头就走，全然没有不死族首领的风范。

双方二本升好后，SocceR选择了熊猫作为二发英雄，Warden继续在亡灵的基地里虐待侍僧，熊猫则在地图中间附近抢MF点双线练级。可是TeD不会让SocceR如愿，良好的侦查意识让亡灵军队与正在双线MF的熊猫打个照面，TeD随即展示出良好的蜘蛛操作，倚仗邪恶光环轻松把熊猫围死（图10）。Warden那边杀死了4个侍僧后，迫于冰塔与地精收割机的威胁，也见好就收地离开了。得益于双大墓地打法，TeD的三本科技跳升不误，按部就班地走高攻蜘蛛流的路线，死的农民用大墓地补回来就是了。在有5只蜘蛛时，TeD用单DK向暗夜的基地里压了一波，成功地迫使SocceR退掉了正在建造的知识古树。之后TeD放下单诅咒神庙，先训练了一只女妖并提升了专家级科技，让自己能够尽早使用反魔法外壳来压一压Warden的威风。带上绿油油的魔法盾的UD军队再也不用害怕Warden的毒标，在一次主动的抓MF中成功地杀掉了暗夜的地精收割机和一只熊。此时的战局已经开始向TeD这边倾斜，而随后即将发生的精彩的回城占据，更是奠定了TeD胜利的基础。

兵力不占优势的SocceR选择了开出一片分矿，准备有了经济上的优势之后再慢慢打。魔兽玩家们都知道，开矿的时候是要压制的，于是SocceR带着全部的4只熊德冲向了TeD的基地。这时TeD的部队刚刚发现SocceR的分矿，正准备要开始拆迁工作，由于基地传来警报，TeD果断TP回城防守。众所周知，回城之后的部队是相当密集的，就像上下班高峰的公交车上一样。看到对手回城SocceR条件式地向外撤，TeD趁着自己部队拥挤的时候立即控制女妖占据了两只肥肥胖胖的熊德，而此时SocceR一点解救的办法都没有。想在密集的军队中分清到底是哪个被女妖占据，就如想在拥挤的公交车上抓到图谋不轨的小偷一样困难（图11）。就这样TeD轻轻松松地消掉了SocceR地面部队一半的力量，还免费获得了两只胖乎乎的熊德，令TeD心中甚是欢喜。

之后TeD带着3攻的ZZ和两只熊德去拍平了SocceR的分矿，而此时SocceR似乎并没有吸取教训，仍然带着熊德跑到UD基地的深处骚扰，并且企图把UD的闹鬼金矿打掉，彻底阻断UD的经济来源。而这边TeD拆迁完SocceR所有的违章金矿后，再次果断TP，并利用回城后拥挤的阵形，使得被冰塔减速的两只熊德又一次对SocceR倒戈相向（图12）。拥有了4只熊德的UD已经占据了绝对的优势，TeD又依靠Lich的Nova减速成功地围杀了4级的熊猫。就算如此，倔强的SocceR依然义无反顾地让Warden带着最后两只熊德跑到UD基地搞对拆。这次TeD没有理会，直接冲向暗夜的主基地准备去拆永恒之树，只是分了2只熊德回去对阵2只熊德+Warden。本想只有2只熊德的TeD会比较吃亏，令人惊讶的是TeD精细地控制两只熊德，不断地运用返老还童愣是与Warden他们僵持了好一阵子。依然拥有50人口大部队的亡灵与暗夜的拆迁速率不是一个档次的，尽管在建筑被拆尽后SocceR一直造商店负隅顽抗，躲猫猫躲到无处可躲的SocceR还是不心甘地打出了GG。



图10：TeD的蜘蛛围杀展现了他良好的操作功底



图11：经典的回城占据瞬间



图12：这一次基地里挤得比公交车还厉害

点评：与上一局对阵Grubby时造了20余只女妖相比，这一局TeD只造了4只女妖，但却占据了4只熊德！超高的占据成功率完全得益于回城占据这一灵动的打法。亡灵玩家们如果能充分地保护好女妖，利用混乱的局面，再时不时来一个精彩的回城占据，女妖占据流就不再是什么非主流的大招，它就能真正成为一个主流战术而发扬光大！

最后希望TeD在战术创新方面能越走越远，为亡灵玩家带来更多的信心与希望。P

福尔摩斯探案新篇

SHERLOCK HOLMES VERSUS Jack the Ripper

福尔摩斯与开膛手杰克（下）

■辽宁 刘贵强

精品 总评 8.3

制作	Frogwares
发行	Focus Home Interactive
类型	冒险解谜
语言	英语

项目	评分
文化包容性	7.8
上手精通	8.2
画　面	9.0
音　效	7.5
创　新	8.2
剧　情	9.3

为什么要玩这款游戏

这款游戏最值得称道的是，以大胆猜想和缜密的推理，来揭露开膛手杰克的身份，使百年悬案有一个结局，于意料之外，又在情理之中。其次，相比之前的《觉醒》和《怪盗亚森罗宾》，本游戏更多的使用现场模拟环节和线索推理模式来推导结论，步骤严谨，使得游戏的难度增大。最后值得一赞的是，游戏中几乎所有细节都是真实的，人名、地点和事件都有据可查，每名受害人被杀的细节也和此案的文献记载一致，只是结局处理上有大胆的演绎成分，但也合情合理。

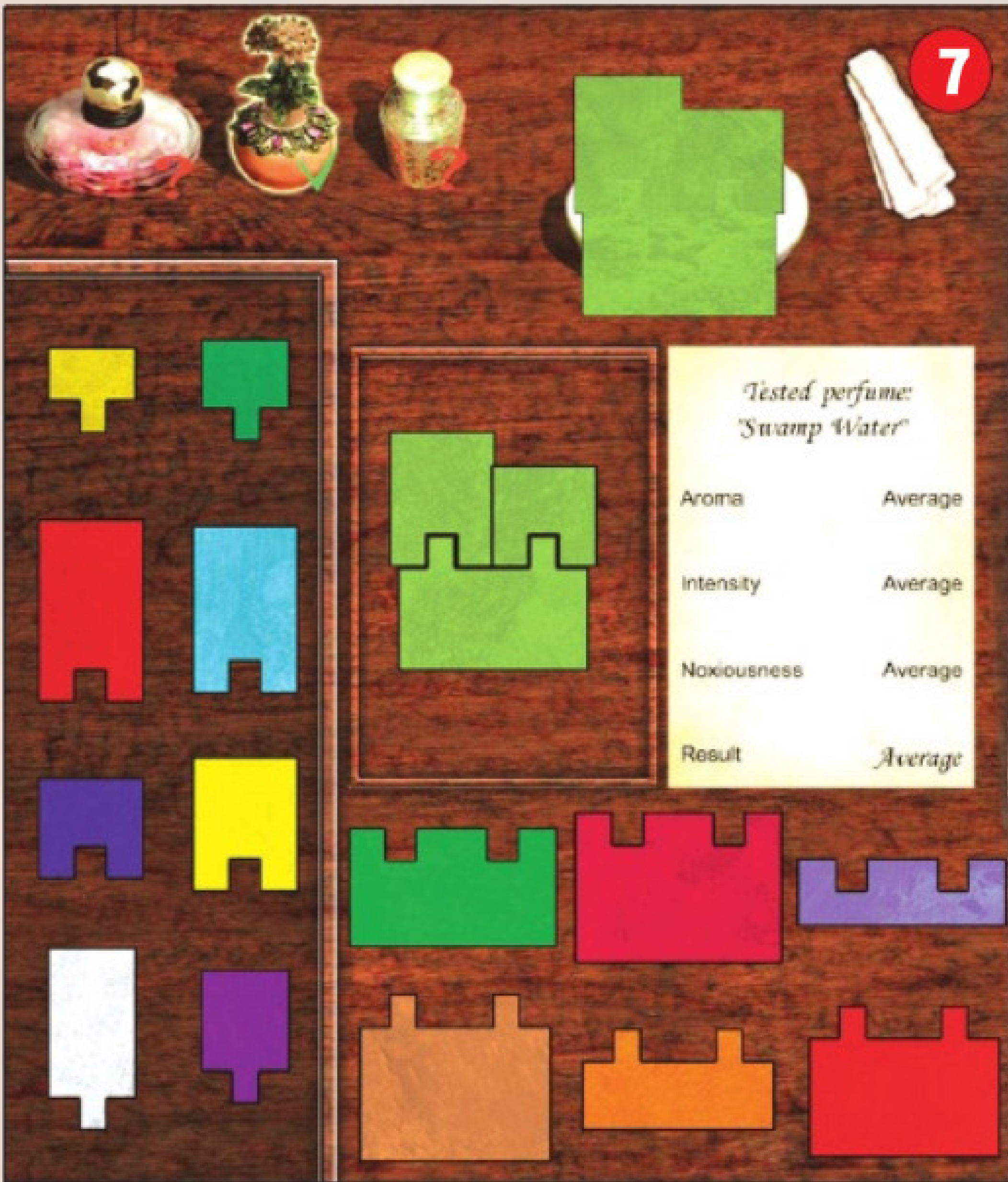
贝克街寓所

“书店里没有香水，但会有鉴定香水的方法”

从吧台拿到箱子后，前往贝克街的书店，和老板巴恩斯（Barnes）谈话，这时要帮他干点活。店里的书籍是按出版日期排序的，而非按主题排列。拿到一份年份排序规则说明，同一个书架上的年份尾号必须不同，年份的数字之和也不能相同。

从柜台上拿到年份的标签，接下来要帮他把标签贴到正确的位置：将1870贴在外面第一排书架上。往里走有另两排书架，左边的书架贴1866和1888，右边书架贴1882。帮巴恩斯干完活，得知有关香水的书籍放在1882年份的书架上，走到右边的书架间，在中间的架上拿到《斯巴达克百科全书》，里面有关于香水的论述。

回到贝克街寓所，将箱子放到窗边的工作台上，开始进行香水鉴定（如图7）。这里有三瓶香水，一只碟子和一些试纸，先测试第一瓶香水：用试纸沾取香水，放在碟子上，根据试纸显现的颜色，使用下面不同颜色的纸板来调合，形状或颜色对上都行。这里选浅紫（Lavender）和两张浅灰（Foot oil）色板组合，鉴定结果：好。



第二瓶香水：用试纸沾取香水，然后组合浅绿（Dog musk）、明黄（Coriander oil）和蓝色（anise oil）纸板，鉴定结果：一般。

第三瓶香水：用试纸沾取香水，然后组合绿色（Resin oil）、暗绿（Rose nectar）和暗黄（Resin oil）纸板，鉴定结果：不好。

白教堂街

“大丹尼、香水、猫，有了这些就可以去警局找斯奎比谈谈了”

鉴定完毕，回到妓院向贝拉报告，得到一瓶颉草香水。贝拉说现在斯奎比向警方自首，呆在监狱里。她还谈及大丹妮喜欢香水的事，这个悍妇恨不得喷上整箱的香水来吸引男人的注意。离开妓院返回警察局附近的巷口，和大丹妮谈话，将那瓶颉草香水送给她，她要福尔摩斯将香水放到好一点的瓶子里。打开道具栏，将在廉租屋收集的香水瓶气囊和喷雾部件组装到一起，再和香水瓶组装。将香水送给大丹妮，她迫不及待地朝身上喷洒香水，并透露警察局里只有一名值班的警察。

前往宠物店，小猫的伤已然痊愈，不过需要食物来恢复体力。来到大街，在马路对面找商人买到猫食，然后吩咐“贝克街秘密小分队”的孩子们去找更多的猫，然后到大丹妮的附近放猫，猫群闻到颉草香水的气味，疯狂地扑向了大丹妮，这个肥婆发出的惨叫声把警察局里的值班人员都惊动了，福尔摩斯趁乱溜进了警察局。

在房间的左边有一道铁门是通往牢房的，锁孔上插着一根弯曲的铁钉，看来是警察把它当钥匙用了。开门锁的方法与铁钉的弯曲方向关联，步骤：先往左扳一半，再往右扳到底，最后往右扳一半，完成。

和牢房里的斯奎比谈话，他是为了保护自己才自首的，否则会被城里的居民杀掉。有关他是凶手的传闻，是小报记者汤姆乱写的，为了报复斯奎比揍过他。福尔摩斯答应帮他洗脱嫌疑，并安排他逃离伦敦。离开牢房，将身上被盗的珠宝放在桌上，离开警察局。福尔摩斯决定去找那个记者聊聊，来到蜂巢酒馆前换回正装，进酒馆和女侍者谈话，得知汤姆经常来喝酒，曾把一本书掉落在地上，她打扫时拾到一页纸，放在废纸箱准备烧火。走到炉子左边调查废纸箱，在里面拿到故事书《弹簧腿杰克》的一页，再走到桌边阅读汤姆写下的文字。

贝克街寓所，9月13日上午9点30分

“你找到了有价值的线索，华生”

华生将在医学院丢失尸体的事告诉福尔摩斯，现在黑市的尸体交易已经减少，凶手可能并非为了倒卖器官，割下的子宫在医学上并没有什么用，随后将找到的密码信交给了福尔摩斯。接下来开始破译密码信（如图8），将信放到工作台上，点取下方的文档图标，分别选择《动物与植物香料》和《斯巴达克百科全书》，因为密码信上的罗马数字都被切掉一点，需要猜一下，用这些数字来选择对应的字母。最后译成的句子是“新指令的目标已送达，沃夫戴尔街17号”（New Command Subject Woman Delivery Wharfdale 17）。难道伦敦黑市仍存在尸体和器官交易？福尔摩斯决定去信上的地址调查，嘱咐华生带好枪，换上伪装的行头便出发了。

沃夫戴尔街

“华生，我们要想办法去二楼看看”

来到沃夫戴尔街的时候，阴云密布，雷声隆隆，大雨将至，福尔摩斯和华生的心情也感到些许的压抑和不安。上前调查屋门打不开，地面满是灰尘，这边少人光顾。绕到小屋右边，下台阶走到地窖门口，地面有很多凌乱的脚印，看似有人经常从这里出入。返回正门前，在一角有根晾衣绳，用身上的折刀把它割下来。沿屋子左边走到小院，调查上方窗户，那里被木板封住了，小院里还有辆坏掉一只轮子的四轮车，在它左边有一堆杂物，从上面割下一块防水油布。回到小屋正门前，再把手上缠上防水油布，开门进屋。

先到左边柜子上的盒子里拿到小撬棍，再到右边推开小圆桌掀开地毯，在下面发现一块盖板，用小撬棍将它打开。将身上的晾衣绳绑在楼梯上，福尔摩斯爬了下去，华生留在上面把风。

巡视地窖房间，这里有一部坏掉的升降梯，把旁边的木板扔到升降梯上，在炉子边拿到拨火棍，用它把升降梯的控制柜撬开，下面要解决一道连接电路的谜题：将面板上所有断掉的节点连起来，每完成一幅面板便接通一根保险丝，将蓝红黄三根保险丝接上便告成功。（如图9—1、图9—2、图9—3）

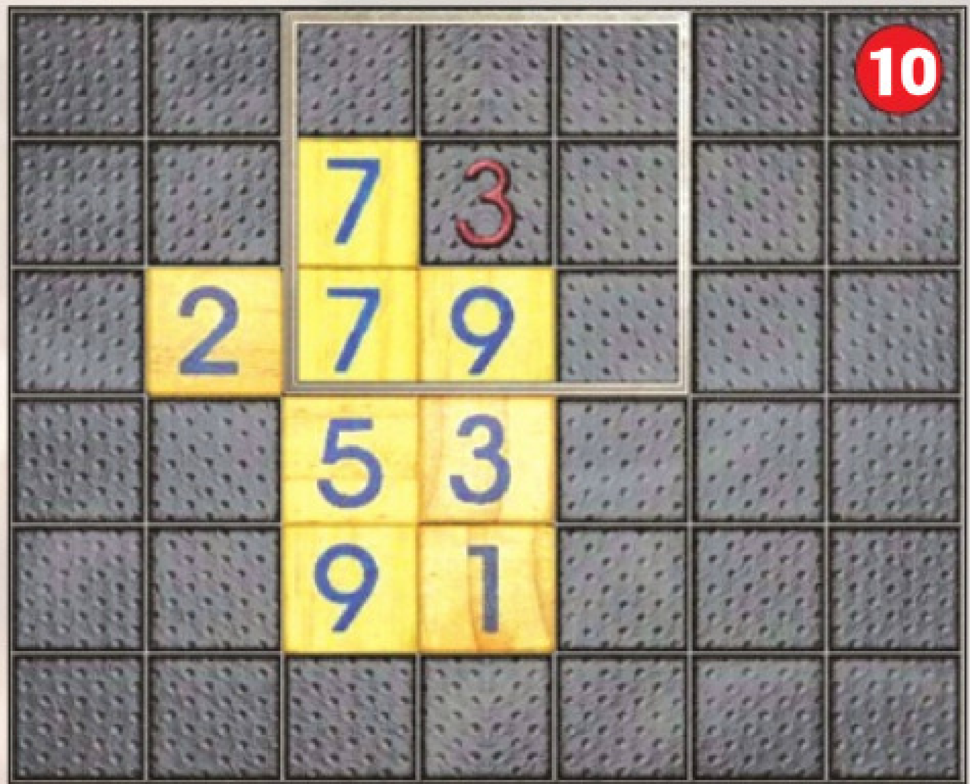
修好升降梯将它启动，升降梯将两块木板送了上去，不过控制柜再次爆掉了，福尔摩斯只有另寻出路。在升降梯下面拾取一把弯曲的钥匙，走到工作台前，拿到铁钳和锤子。在桌子右边是一只机械钳，先将它夹紧，把钥匙放到顶端，再用钳子把它弄直，拿回钥匙，用钥匙开门离开地窖。

由正门进屋从升降梯上拿到木板，再到门外用小撬棍将手推车上的车轮卸下来。来到屋子的左院，将那只轮子安装到四轮车上，将卡在车轮下的石块移开，再把四轮车推到屋子的墙边，二层窗户的下方。把身上的两块木板组装成一副担架，将它立在四轮车上，再把身上的锤子和拨火棍组合，用它在担架上凿出孔洞，制成一副梯子。由梯子爬上窗口，用钳子拆掉木板跳进屋子。

福尔摩斯和华生惊愕地看到，桌上赫然躺着一位蓝裳少女，在她的脚上系有医学院的标签，原来这就是医学院被盗的女尸之一。她的脸被精心化妆，面容姣好栩栩如生，在她身旁还有一些注射器械和氯化锌化合物，是用来给尸体防腐的。在房间的一角拾到一条红缎带，在墙上有一幅少女的遗像，她死于十年前，和那女尸的装扮很像，看来是刻意将女尸装扮成这名少女的样子。房间里还有一幅男子的照片和一张魔术师表演的宣传海报，意思是在俄国宫廷声名鹊起的魔术师将至本地表演，他擅长的是招魂术，能够使死去亲人的灵魂显现。注意海报上魔法师胸前的饰物形状，是由三角和正方形的东西组成的。

从衣架的服装上取下一枚奇特的三角形饰物。在墙边的架子上有只放有玻璃义眼的容器，旁边是一只盒子，要打开它须解决一道数字谜题，规则是让方框正中的数字等于选中数字之和的尾数，便能消除所选的数字，将所有数字消除便算成功。这个谜题是随机的，多尝试几次（如图10）。举个例子，如果中间的数是6，那么能消除尾数是6、16或26的和数。打开盒子，从里面拿到一件方形饰物和一封书信。阅读信件，得知进行秘密交易的人都带有一件特殊的信物。将身上的红缎带、三角形饰物和方形饰物组合在一起，得到信物。

跳窗离开房间，在屋前撞见屋子的主人，将身上的信物给他看，他把福尔摩斯和华生当成了交易尸体的顾客，原来楼上那具女尸是顾客用来进行招魂仪式的，用完会暗中处理掉，聊完两人便告辞离开。



贝克街寓所，9月29日晚上7点35分

“有时候是非就是从记者的‘灵机一动’开始的”

一晃三周过去，案件没有任何进展，恐惧仍然停留在伦敦居民的心里。福尔摩斯和华生在讨论案情，这时“贝克街秘密小分队”的魏金斯跑进来说，那个小报记者汤姆找到了，他在中央新闻局工作，福尔摩斯于是决定从这个汤姆身上查起。

福尔摩斯让华生到医学院报信，防止盗尸事件再度发生，自己则化装离开了寓所。

中央新闻局，9月29日晚10点

“汤姆是一位有创造能力的记者”

在办公室的窗边站着一名愤懑不平的记者，因为汤姆挖掘了很多新闻，而他却无所事事。福尔摩斯拿出身上的海报向他曝料，这名记者对黑市倒卖尸体的新闻素材很感兴趣，拿着福尔摩斯写下的地址乐颠颠跑了出去。

调查火炉边汤姆的桌子，从左边纸篓里拿到一封摺皱的信，再从桌上拿到抹布、纸条和一些硬币，桌上还有一根燃烧过的火柴。走到火炉边，用抹布打开灼热的炉门，从里面拿到一张未烧完的吸墨纸，上面有模糊的红色字迹，不过字是相反的。走到门边的桌上找到一面镜子，将吸墨纸放上去得到举报人的信，意思是有白教堂街凶杀案的情报，电话联系。在旁边的打印机上拿到一封信件。



走到屋角拿起电话，看右边硬币的拓影是左边硬币的一枚留下的，年份是1875，这个便是电话号码（如图11）。接通电话，假称自己是汤姆的助手，对方开始对口令，回答的口令有三句，用出现的词条组合：

1.Scotland yard is searching for rabbit that cough；2.Vote for me， I will be your best repenstitive；3.When he comes home from work， he is never tired and has already read the newspaper。

对完口令，对方说在文件架上有重要信息。调查窗边的文件架，搜索下面的信封拿到有关《弹簧腿杰克》的文章，还有一张纸条，上面用铅笔写有一排名字，看来笔者是想给凶手起一个好听的称呼。在另外的信封里有一封电报，还有查尔斯·摩尔（Charles Moore）写给汤姆的信件，写的是炮制凶杀案第一手新闻的计划。

白教堂街，9月29日午夜12点10分

“华生，我们现在该去看望一下塔布莱特医生了”

来到东区的警察局，警官艾伯林对福尔摩斯擅自插手案件很是不满，并称他们从中央新闻局拿到了一封凶手的来信，希望福尔摩斯不要再调查下去，一切由警方来处理，相信很快会破案。福尔摩斯向艾伯林要来了那封信件，大致扫了一眼，信是用红墨水写的，墨水的颜色深浅不一，并有多处涂抹修改的痕迹，发信的日期是25日，信的落款是“开膛手杰

克”。毫无疑问，这就是汤姆炮制的所谓第一手新闻了。

来到蜂巢酒馆门口见到华生，让他在外面守着，自己推门而入。在酒馆里见到记者汤姆，福尔摩斯拆穿了他伪造信件、炮制新闻谋取利益的事，劝他立刻收手，并停止对斯奎比的诬陷。汤姆听福尔摩斯一一道来，知道他已掌握了确凿的证据，只得点头答应。

离开酒馆，在外面见到被释放的斯奎比，他向福尔摩斯透露塔布莱特医生的秘密，在一次喝酒的时候，塔布莱特曾向他展示过收藏品，是一些女人的内脏器官。福尔摩斯得到了情报便履行诺言，给了他一些钱物，让他尽快离开伦敦。

两人赶到廉租屋，房东芬利说塔布莱特医生已经匆忙离开了，连钥匙也没有交还。上楼梯右转，调查门前的脚印，用皮尺量一下脚印大小，然后用放大镜观察脚印旁喷溅的液体，判定是福尔马林。进入屋子，在右边床头柜上还有一封信。在书桌上还有两封信，分别是查尔斯和亨利写给塔布莱特的，从中得知塔布莱特是乡村医生，曾参加过美国内战。书桌左边的地上有打碎的瓶子和一摊水迹，回身调查华生身前的脚印。在洗手盆边有一只大皮箱，上面有只密码锁。密码锁上有六组日期，分别是美国内战中各战役的结束时间，将战役结束的日期填至左侧，右边的旗子和军装也对应好（如图12）。箱子打开，在里面有几只泡着人体器官的瓶子，华生确定这些是女性的器官，制作完成的时间在三个月之前。



当两人完成调查，房东芬利说又有两桩凶杀案发生了！

三、德菲特庭院凶杀案（Dutfield's Yard）

贝克街寓所，10月7日

“亲爱的华生，你应该先去屠夫那里看看”

尽管华生很急切地要赶往现场勘察，福尔摩斯却异常镇定地躺在沙发上抽烟，说现在赶到那里于事无补，让华生前去找间屠宰店，用来验证自己的观点。华生拗不过他，只好按他的意思行事。

白教堂街

寻找屠宰店——华生的调查

来到白教堂街，华生也不知道去哪里找屠宰店，便来到妓院找露西。露西满脸悲戚，神情凄婉，原来是她的叔叔“船长”死了，华生对她安慰一番，向她打听屠夫的住处，露西正好有位叫弗莱彻（Fletcher）的客人是屠夫。

按图索骥赶到那里，发现屠宰店已经关门了，于是往附近的诊所找去，吉本斯医生说弗莱彻喜欢寻花问柳，不幸身染梅毒，现在他离开伦敦跑到乡下呼吸新鲜空气去了，可能把店里的钥匙交给好朋友哈德曼（Hardiman）了，就是那个卖猫食的老者。

离开诊所遇到站街的大丹妮，她主动和华生搭讪，华生慷慨地给她一点零钱，她说哈德曼住在汉伯莱街，就是安妮被杀的地方附近。哈德曼的老婆刚刚去世，女儿也因饥寒和病患离他而去，现在他衣食无着，生活困顿。

汉伯莱街

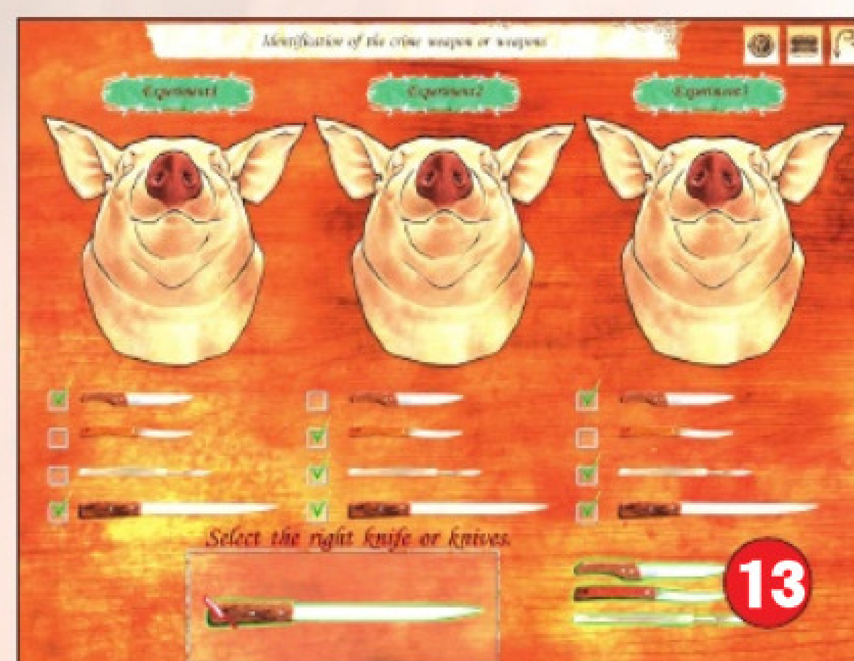
屠夫的钥匙——华生的调查

来到汉伯莱街找到了穷苦的老者哈德曼，向他说出借用屠宰店的事，他说那把钥匙断掉了，可能在一间仓库里，华生答应帮他寻找钥匙。在街边找到那间仓库，上楼看到桌上有很多的猫食，这里是哈德曼存放货物的地方，在门边拾到一半钥匙。来到后院，这里是当初安妮被杀的现场，在旁边的厕所门上拿到另一半钥匙。返回街上，将找到的两截钥匙交给哈德曼修理，老汉向他讲起小女儿死去的事，悲伤万分，华生同情地给了一些钱，让他帮忙找几个猪头。

白教堂街

“猪头可以为我们还原一些发生过的事情”

福尔摩斯和华生赶到白教堂街，嘱咐哈德曼保守秘密，两人进到屠宰店。案子上摆放着几个猪头，先走到对面的门前，发现左下的滑轮坏掉了，用折刀分别将门左上和左下的滑轮取下来，再用左边的挂钩把左上门轴钩住，将好的滑轮换到门左下方，如此门便可以打开了，福尔摩斯让华生到里间取两把适用的刀。华生进屋拉开抽屉，选择左上和右下边的刀，回去交给福尔摩斯。福尔摩斯说在三起凶杀案中，死者脖子上的刀口都不一样，现在要用这些猪头来做模拟实验，找出凶手使用的凶器形状。分别选择每种刀具在猪头上模仿受害者脖子上的刀口，福尔摩斯会进行注解，然后选择合适的刀具。



第一个实验选第1、4把刀，第二个实验选第2、3、4把刀，第三个实验选第1、3、4把刀。最后的结论，凶手用的是第4把刀（如图13）。实验结束，

福尔摩斯决定去收集点情报，再到德菲特场的案发现场看看。

来到蜂巢酒馆见到记者汤姆，他告诉福尔摩斯一些情报，在德菲特场被杀的妓女名叫莉斯·史泰德（Liz Stride），当晚有个重要的目击者叫施瓦兹（Schwartz），他在12点45分看到在小院里有男人要把史泰德往路上拉，并将她推倒在地，那男人还朝注目的他破口大骂。和吧台里的男侍者对话，得知当地人比较排斥犹太人，经常发生冲突事件，在小巷里有间国际工人俱乐部，里面都是些东欧来的犹太分子，德菲特庭院的案发现场就在俱乐部的旁边。

与此同时的华生，在酒馆外和巡警史密斯（Smith）聊天，得知他在案发当晚12点30分左右曾看到莉斯和男子说话。

德菲特庭院

“现在去案发现场，我们会找到一些有用的东西”

在蜂巢酒馆和国际工人俱乐部之间找到德菲特庭院，在这里福尔摩斯开始推演莉斯的死亡时间：

00:00 Midnight：Club meeting end（俱乐部关门）；12:20 American goes out for air（美国人出去透气）；12:30～12:35 Smith sees Liz Stride with man（史密斯看到莉斯在和人说话）；12:40 Mr. Eagle enters the club（伊格经过庭院进入俱乐部）；12:43 Israel Schwartz witnesses the attack on Liz Stride（施瓦兹看到莉斯遭到攻击）12:44 Israel Schwartz changes sidewalks（施瓦兹在人行道上）；12:45 Israel Schwartz flees（施瓦兹被追赶，逃走）；1:00 Mr. Diemschutz wants to enter with his cart（迪亚姆舒茨发现死者）；12:45～1:00 死者死亡时间。

经过以上推演，得知行凶的时间在12:45 至1:00之间，接下来调查现场。

调查尸体的状况：查看头左边的泥泞路面。查看尸体的右手。查看尸体左手的药袋。查看尸体下身的衣摆。查看尸体颈部的刀口。接下来根据掌握的五条线索进行推理，导出结论：凶手是个强壮的男子，身高和受害人相当，右手执刀，刀具薄而锋利。他朝死者砍了致命的一刀，死者的右手因捂住伤口而沾满了鲜血。福尔摩斯这时让华生观察一下尸体，她和之前的两名受害人有何相似之处。华生用放大镜观察她的左手，发现这些女人死时手边都有药物。

此地调查告一段落，接下来两人赶往主教法冠广场调查另一起凶杀案。

四、主教法冠广场凶杀案（Mitre's Square）

主教法冠广场

“凶手冷静而残忍，有明显的意图”

走了大约二十分钟才赶到这里，周遭一片漆黑。福尔摩斯面对木桶，走到左边从箱子上拿到手提灯和火柴，在道具栏将手提灯点燃，让华生拎着它。走到广场的黑暗墙角，找到被害人凯瑟琳（Katharine Eddowes）的尸体，展开调查：

1.调查尸体的状况：搭在右肩的肠子。腹部被剖开，刀口从胸骨至腹股沟，肾和子宫被割除。右手边有一枚顶针。死者的一块白围裙被割掉了。右腿边有一只小药瓶。

2.调查尸体的头部：眼睑被割除。鼻子被割除。双颊上有血迹。颈部的刀口。

接下来利用掌握的线索进行推理，导出结论：杀莉斯和凯瑟琳的凶手很可能是同一人，凶手冷静而残忍，有一定的解剖知识，像对待动物一样的分解人尸，解剖的时间大约为七八分钟，手法相当熟练利落。

由广场穿小巷到教堂路，对面走过来宠物店老板亚伯拉罕，他是刚从犹太人俱乐部出来，他对福尔摩斯的印象非常好，说他的朋友约瑟夫（Joseph）曾看到过凶手，并向他透露了很多有用的情报。对话结束，福尔摩斯嘱咐他注意安全，然后和华生继续在街上搜索，在附近找到帝王俱乐部的位置。

福尔摩斯推断死者被害的时间：

1:30 PC Watkins enters Mitre Square（巡警经过广场，在这里华生要模拟巡逻）；1:30 The murder hadn't...（凶手不在现场）；1:35 A man and a woman...（一对男女在通往教堂的小巷谈话）；1:42 Harvey arrives in Mitre Square（巡警经过广场，华生再次模拟巡逻）；1:44 The body is discovered（尸体被发现）；1:35～1:42 K. Eddowes（死者死亡时间）；1:00～1:20 Holmes and Watson at（福尔摩斯和华生走路的时间）。

经过推断，确定凯瑟琳的死亡时间在1:35至1:42之间。

两人来到一片死寂的高斯顿街，这里也是犹太人的聚居地，有名巡警在这里找到了被割去的白围裙。观察商铺的字号，在108～119门洞的地上有块抹布，右侧墙柱上用粉笔写有一些字，意思是“犹太人是无可指责的”，下面要寻找道具模拟字迹被雨水冲刷的过程。

在街道对面发现一只水桶。华生沿街道走过去，在路边货摊上拾取一段绳子，继续前行拾取一根木棍。再到街道的另一侧，在货摊上拿到带手柄的铁钩。走到货摊后的墙边，在二楼窗台上发现有只喷水壶，将身上的绳子、木棍和铁钩组合在一起，成为一支长柄铁钩。再将木案右边的箱子推过来，爬到木案上用长柄铁钩将窗台上的喷水壶取下来。走到水桶处将喷水壶灌满水，再将它交给福尔摩斯。

福尔摩斯用喷水壶朝墙上的字迹喷水，字迹仍清晰可辨，可见是凶手在杀掉两个人后赶到这里写下的。此时华生模拟巡警经过街道，确定能看到地上的布片，却看不清墙上的字迹。福尔摩斯推断，凶手是故意将罪责引向犹太人，之前的四起凶杀案都是在犹太人居住区，而这些字迹的用意也很明显。

贝克街寓所，10月9日早7点15分

“华生，我们来把几宗凶案的点连接起来吧”

福尔摩斯一夜未眠，见华生从卧室里出来，让他准备三个模特和一些服装道具，用来判断凶手的相貌。华生进入壁炉左边自己的卧室，打开衣柜拿到工人外套，在衣柜旁的模特身上拿到旧外套，拿起模特。回到客厅，从墙上挂钩上拿到帽子，从福尔摩斯卧室外的柜子里拿到第二个模特，还有一顶帽子。再进入福尔摩斯的卧室，在床栏上拿到草绿工人服装，打开床上皮箱拿到深褐色假发和胡须。走到桌前拿到灰白色假发和猎鹿帽，在门边拿到第三个模特。打开床右边柜子的抽屉，拿到黄色假发。回客厅和福尔摩斯对话，点击模特开始进行穿着比对。在下面的文档分别选取亚伯拉罕、朗夫人和巡警史密斯的对话和证词，按照证词上

的描述来装扮模特（如图14）。

装束搭配好后，福尔摩斯认为灯光会影响到头发的颜色，华生于是到门旁将灯关掉，观察模特的假发，都变成了灰白色。将灯打开，将所有模特的假发都换成金黄色。

接下来调整三个模特的年龄误差范围（如图15）：

从三人证词中找出共同点，确定凶手的年龄为33岁。福尔摩斯认为凶手在德菲特庭院杀人时，遇到打扰中途罢手，没有对受害人进行剖腹，但他还想继续犯罪。福尔摩斯问华生：“开膛手杰克在德菲特庭院杀完人会做什么？”

华生的回答：“Return home or to a safe location and...change and go look for another victim”（回家或到安全地点，换装后寻找下一个受害者）。

福尔摩斯又问华生：“开膛手杰克会住在哪里？”华生走到窗边在柜子上拿到圆规和铅笔，然后走到墙边，在伦敦地图上使用圆规和铅笔。调查地图，屏幕右下角是铅笔、圆规和橡皮，还有四位受害者的肖像。将受害者的肖像分别放到对应的凶杀地点——安妮（Annie Chapman）放到汉伯莱街29号，莉斯（Liz Stride）放到德菲特庭院，玛丽·安（Mary Ann）放到屯货区，凯瑟琳（Katherine Eddowes）放到主教法冠广场，还有粉笔涂鸦（Graffiti）放到高斯顿街。

接下来将两个距离最远的主教法冠广场和屯货区连成一条直线，再将两侧对称的汉伯莱街和德菲特庭院连成线，形成一个交叉的绿色十字，罪犯住处可能就在这十字之间，不过范围太大。下面确定凶手换装的地点，将主教法冠广场和德菲特庭院连成绿线。用曲线轨在主教法冠广场和德菲特庭院之间画一个黄色椭圆形，这里便包括凶手换装的地方。再用圆规以高斯顿街为中心，以主教法冠广场为外径画一个红色圆圈，点击红黄曲线之间的地方，圈定凶手住处的范围是艾德门（Aldgate）。

尽管圈定了凶手的居住地点，但想要找出他来还需费一番周折。福尔摩斯决定前往中央新闻局收集情报，然后再找宠物店老板亚伯拉罕的朋友约瑟夫了解情况。

中央新闻局，10月9号下午2点

“我需要文件柜里的一封信”

在办公室里和汤姆交谈，说上次来曾交给他同事一个信封，让他转交给汤姆，里面有重要的新闻素材，不料被那个家伙捷足先登抢了个头条。汤姆开始还不信，福尔摩斯将身上的欠条给他看过，汤姆愤愤不平地跑出去找人算账去了。

走到文件柜前，上面的标签全部拿掉了，现在要将标签贴到合适的位置，收集线索和推理过程较为繁复，这里直接写出结果。上排自左至右是：网页（Frontpage）、时事（World）、政治（Politics）、社会（Society）、经济（Economy）、奇闻轶事（News in Brief and Oddities）；下排分别是：名人（Personalities）、警察与法律（Police and Law）、发明与科学（Inventions and Sciences）、文化（Culture）、体育（Sports）、气象（Weather）。完成后，在“警察与法律”一栏里拿到一个信封。

不能在信封上留下开启的痕迹，首先在门边拿到水桶，再到柜子上拿水壶，将桶里的水灌到水壶里，把水壶放到炉子上，打开炉门，用身上的火柴将炉子点起来，不久壶里的水便烧开了。将信封放到壶嘴上蒸熏，开启信封，阅读里面的文档，记述着不久前也曾发生过类似凶杀案，只不过没被报道出来。

白教堂街

“恶疾与凶案，两者之间或许存在着某种联系”

来到宠物店发现大门紧闭，与街上卖猫食的老者哈德曼交谈，询问宠物店关闭的原因，哈德曼竟抱头大哭，说警察从宠物店带走的小女孩和自己女儿一般大。福尔摩斯详细询问，原来他的女儿得了一种怪病，面貌被完全毁掉了，如同丑陋的恶鬼。看他伤心的呜咽，福尔摩斯也不好深问下去，便来到旁边的诊所找吉本斯医生打听。吉本斯说哈德曼的女儿得的是梅毒，这种病能改变人的面容，眼睛塌陷，鼻子烂掉，瘦骨嶙峋，状如厉鬼，最后会因为内脏器官衰竭而死亡。吉本斯交给他一张染病孩子的照片，福尔摩斯不由得将梅毒和凶杀案联系在了一起。

来到鞋匠店和店主艾萨克谈话，得知有人举报了亚伯拉罕，有谣言说他可能参与了谋杀，警察带走了亚伯拉罕进行问询。

贝克街寓所，10月15日上午11点20分

“华生，你一定想不到凶手还干了些什么”

福尔摩斯将自己的发现告诉华生，在屯货区凶杀案之前，凶手曾在乔治园（George Yard）杀死一个叫玛莎·泰布莱姆（Martha Tabram）的妓女，华生对此惊讶不已。福尔摩斯走到墙边，将玛莎的肖像放到地图上，在凶手的居住地范围内。

贝克街寓所，11月8日下午4点

“亲爱的华生，他就要出现了，相信我”

不觉一个月过去了，案情仍没有什么进展，华生不觉有些气馁，劝福尔摩斯把精力转到其他案子上去，福尔摩斯却丝毫没有动摇，坚持将此案调查到底。说话间，魏金斯跑了进来，说塔布莱特医生回来了！

赶到廉租屋，房东芬利说那个医生就在楼上房间里，手里还拿把手枪。福尔摩斯让他不要报警，把自己锁屋里，然后让华生拿好枪，上楼梯来到屋门外。冲进屋里，华生用枪逼住了塔布莱特医生，他毫无惊慌之色，反而从容不迫地高谈阔论一番。他承认自己在黑市从事器官交易生意，尤其喜欢收藏女人的器官，但并不是杀掉那些妓女的凶手，尽管他很欣赏和佩服那个家伙。这些话听得华生气愤之极，差点忍不住要开枪了。福尔摩斯劝住了华生，让塔布莱特尽快离开伦敦，随后安排“贝克街秘密小分队”尾随跟踪他。


14


15

五、磨坊庭院凶杀案（Miller's Court）

贝克街寓所，11月9日早晨6点10分

“有消息了，我们要马上出门”

第二天，福尔摩斯很早就收到小分队送来的情报。等华生醒来，两人立即离开了寓所，按照地址的提示在浓雾中摸索行进，纵横交错的路径中渐渐迷失了方向。不知走了多久，在多西特（Dorset）大街的街边有个人在哭泣，他语无伦次地说道：“不要进去，她，她……他来了，他……”

磨坊庭院

“华生，你不会愿意看到那一幕的”

让华生守在门口，福尔摩斯只身步入院子，进到右边的小屋，霎时被眼前的情景惊呆了，以至于他走出来的时候，精神还有些恍惚，竟忘了置身何处。华生意识到他的失常，连忙问发生了什么事。福尔摩斯失魂落魄的说：“千万不要进去，相信我，那里不是人间的所在，不是人能想像的，极端残酷的地狱……警察很快要到了，现在，华生，你能带我离开这里回家么？”

贝克街寓所

“对不起，华生，我必须把它还原出来”

回到家里，福尔摩斯凭借记忆，仿照凶案现场在桌上捏出一只泥人，胸部、腹部和腿部被完全剖开，头部、颈部和上肢被切割了无数刀痕，内脏都散落在身体周围。当华生看到这一幕，差点将饭吐了出来。福尔摩斯拿起镊子，将肾脏、肝脏、肠胃等内脏一样样地放到泥人的身体里，发现唯独缺少了心脏，在右边表单做下标记。对照之前的凶杀案，除了第三个受害者，每名受害者都被割除了子宫或肾脏，现在又割去了心脏，凶手意欲何为呢？

白教堂街

“我应该给犹太人找到一个证据”

福尔摩斯赶到街上和卖猫食的哈德曼交谈，他并不认为是犹太人干的，因为犹太人虽然喜欢吃内脏，但并不喜欢血污，并且对进食的内脏要求非常严格。来到鞋匠店找艾萨克谈话，得知犹太人所吃的内脏都是来自动物的，并且吃法各异。店主还提供一则有用的消息，说亚伯拉罕曾提到过，那个叫约瑟夫的目击者是艾德门的屠夫，经常去主教法冠广场的帝王俱乐部。

帝王俱乐部

“这里一定有目击者约瑟夫的住址”

福尔摩斯来到俱乐部，对守卫说找约瑟夫有事，守卫说他不在这里，便不肯透露任何信息了。正门只对会员开放，福尔摩斯不能直接进去。走到告示板，从上面拿到一份俱乐部活动通知，再到衣架旁的地上拾到坏的衣架，旁边桌上有份写着雅各布（Jacob）因偷窃而被判入狱的通告。

回到街上，在门对面的人行道上拾取一根木棍，再由门左的一堆木头上拿到一根方木。走到墙边调查那只挡住地窖窗户的木桶，将方木插到下面的煤堆里，再用木棍将木桶撬开，用衣架的钩子打开窗户，顺利爬入俱乐部的地窖。

由楼梯爬上去，在桌角拾取一把钥匙，推门到走廊，用钥匙打开隔壁的门进入管理者办公室，在桌上拿到一本希伯来人希地语字典，打开一只铁盒，在里面找到一些刻有符号的金属卡片，另外还有一封屠夫雅各布写来的信，意思是想向俱乐部提供新鲜的肉。

走到墙角找到保险箱，要将那些金属卡片放上去排好，每张卡片有四个符号，规则是让相邻卡片中相近的符号相同。完成后拉下右上角的开关，打开保险箱（如图16）。对保险箱使用字典，下面要破译右上边希地语对应的英文字母，译完的字母依次为：A-B-H-U-L-M-E-R，完成后从里面拿到约瑟夫的档案，得到他的住址。



接下来要想办法离开，从保险箱顶拿到烛台，再返回隔壁房间，从木箱里拿到一些铁罐。回到地窖，在墙上拿到绳子，在地上拿到水桶，从木桶上拿到铁钩。回到上面房间，将铁钩挂在天棚的电线上，把绳子系上去，再将绳子的一端系到柜子上，再将身上的铁罐放到水桶里，将水桶挂到绳子的另一端。将身上的烛台放到柜子上，用火柴将烛台点燃，它开始燃烧绳子。福尔摩斯躲在隔壁等待，等铁桶坠地的声音引开守卫，再从容地离开俱乐部。

米德尔塞克斯街

“我好像看到了心中的那个人”

来到米德尔塞克斯街（Middlesex）36号，和女主人谈话，得知约瑟夫已经搬走了，这里是雅各布的家，说话时从屋里跑出几个男孩子，其中一个孩子那张塌陷的脸和梅毒的病症相似，女主人解释说是遗传自他的父亲。福尔摩斯心里明白大半，询问雅各布的体貌特征，和模拟推断的差不多：32岁，身高5尺3……

贝克街寓所

“华生，该到揭开谜底的时候了”

福尔摩斯赶回家，对华生说已经找到了证据，是揭示开膛手杰克真实身份的时候了，于是利用手上的线索进行最后一番推理，导出结论：开膛手杰克身高5尺3，拥有亮色的头发和胡须，是名穷人，职业是屠夫，拥有很好的体力，惯用右手，他身患梅毒，在犹太人俱乐部有不良记录，他居住在艾德门地区。福尔摩斯走到客厅中央的题板前，根据以上得出的结论来断定谁是真正的开膛手杰克，经过一番比对，最终确定Jacob Levy就是开膛手杰克！

华生有一些疑惑，福尔摩斯耐心地向他讲解：雅各布因和妓女来往而染有梅毒，并将不幸传给了家庭，为此他陷入绝望和疯狂的报复之中，对底层妓女展开残忍的杀戮。在早先因为偷窃而被判坐牢，被犹太人开除团体组织，因而怀恨在心，偷走器官，用粉笔涂鸦都是为了将凶杀嫁祸给犹太人，以挑起人们对犹太人的仇恨。

米德尔塞克斯街

开膛手杰克——福尔摩斯和华生的最终调查

福尔摩斯和华生冒着倾盆大雨赶到雅各布的家，艾萨克已经带着几名可靠的犹太人守在门口。进入房间，看到女主人倒在地上痛哭流涕，几个孩子迷茫无助地围在她的身边。福尔摩斯在里屋见到了开膛手杰克——雅各布！

在如山的铁证下，雅各布放弃辩解，他详细地叙述了每件凶杀案的细节，与福尔摩斯的推断竟丝毫不爽。讲完了所有事情，雅各布如释重负地瘫坐在了椅子上，肆意地发出一阵的狂笑……

雅各布被捕了，但福尔摩斯并没有向世人公布他的身份，这是缘于对犹太团体利益的考虑。其实，开膛手杰克也是受害者，他恰恰是自己的最后一个牺牲品。

1891年7月29日，雅各布因梅毒造成的器官衰竭而死于狱中。同年，警方毫无解释地封闭此案。对于公众来说迷雾仍未消散，开膛手杰克的阴影将永远地徘徊在白教堂的大街小巷…… P

Braid

《时空幻境》主线流程篇

■江苏 王念忠

精品	总评 9.5
制作	Number None Inc.
发行	Number None Inc.
类型	动作解谜
语言	中文
文化包容性	9.0
上手精通	9.5
画面	9.0
音效	10
创新	9.5
剧情	10

为什么要玩这款游戏

暂且不谈这款游戏获得了多少奖项，在多少游戏媒体上获得了多少赞誉，在您正在阅读的这本国内权威的游戏杂志上，我们给了它9.5的极高分。虽然这是一款独立游戏，但凡是通关后大彻大悟的玩家都会情不自禁地称之为“艺术品”。是的，可以说它树立了独立游戏界的艺术性新标杆。然而，这款游戏的难度又是相当的大，套用《魔兽争霸III》中的一个词那就是“令人发狂的”，而游戏中的隐藏任务——收集星星的难度更是相当大，甚至可以用“令神发狂的”来形容。这使得很多玩家无法感悟到游戏中的魅力就早早将其删除，仅仅认为它是一款带有时间控制噱头的马里奥类型游戏。再加上用了大量隐喻手法的隐晦的剧情表达方式，很多玩家即使通关也没能领悟游戏所要表达的真正内涵。这是一件非常可惜的事，我们希望有更多的玩家能够欣赏到这款艺术品，这也正是笔者撰写这篇攻略的初衷。当你在数不尽的快餐式大作中战斗到身心疲惫时，不妨带着一颗鉴赏艺术品的心投入《时空幻境》的怀抱，相信它一定可以荡涤你的心灵，让你感受到来自灵魂深处的震撼。

主线流程从世界2开始，从世界2到世界6每一大关都会有12块散落在关卡中的拼图，每完成一幅拼图都会使通向阁楼（世界1）的梯子归位一节。世界1里隐藏着故事的真相，同时它也是游戏的最终关。本攻略中的关卡与拼图都采用了从左到右依次编号的方法，当你还没拿到拼图时，把关卡中的拼图与屏幕左上角的轮廓相比对，就能知道相应拼图的编号。

世界2 时间与宽恕

2–1 小试身手

首先利用跳跃拿到拼图2-1-3，如果不小心掉进针刺里挂掉也没关系，按住Shift可以时光倒流（按住Shift再按上或下可以调整时间流动速度）。前方来到一处平台，普通的跳跃是够不到拼图的，需要跳到大头怪的上面再次跳跃，就可以拿到拼图2-1-2。紧接着又有一处平台，这回需要连续两次用大头怪垫脚才能够到拼图2-1-1。

2–2 云桥

拿到钥匙开门，站在大炮喷出的云桥到达悬崖的另一边，途中自动获得拼图2-2-3。前方大炮喷出的云块是反向的，注意间隔跳过去即可。对面的大炮上有拼图2-2-2。本关中还有两块拼图是暂时拿不到的，继续向2-3前进吧。

当拿到拼图2-3-1与2-4-3时，你会发现这两块拼图中的黄色部分与关卡中的黄色平台极为类似，是的，它们也可以踩上去。来到拼板前，将任意一个带平台的拼图放到图1所示位置，大头怪就会走上去，此时操作拼图，把这块拼图移走，大头怪就会掉下来，踩着它可以拿到门上方的拼图2-2-1。最后一块拼图2-2-4的获取需要利用自制的梯子（不用自制梯子法也可以，游戏中有许多地方并非只有唯一解法，玩家可以自行摸索，笔者



趁现在把拼图移走

仅提供一种较为简便的方法）：把两块拼图摆放至图2所示位置并跳到上面一个拼图上后，操作拼图，把下面一个拼图移到提姆的头顶上去，就可继续向上跳了。注意：这种搭梯子的方法在获取星星3-x时也要用到，所以如果你想收集星星，千万别急着把这两块拼图拼到一起！如果不小心拼到一起就没法拆了，想要收集星星就只能重玩，别无他法。


自己搭梯子

2-3 追捕

先不要踩死二楼右侧的大头怪，提姆要利用它垫脚才能到达三楼右侧：站在三楼左侧往下跳，踩着二楼的大头怪弹起，跳至三楼右侧。踩死所有大头怪后铁门打开，拿到拼图2-3-1。

2-4 自信的一跃

本关一开始的门上有一块拼图，看来需要怪物垫脚。爬上梯子来到一个可以操控移动平台的开关前，先将平台移至右侧，看怪物快出来时迅速将平台移至左侧，就可以把怪物接下来。利用它拿到拼图2-4-3。前方悬崖的对岸有拼图2-4-4，需要利用从大炮喷射在空中的大头怪垫脚！这需要玩家有极好的时机掌控能力。提示：可以利用大炮引信的长短作为修正跳跃时机的参考。悬崖底部有拼图2-4-1，需要在下跌的过程中按左右调整位置，才能做出这“自信的一跃”。在悬崖的缺口处拿到拼图2-4-2，顺利通过世界2。



世界3 时间与谜题

3-1 地坑

从本关起，所有带绿色荧光的物质是不受提姆时间控制影响的。所以，当你跳下地坑拿到钥匙后按下Shift，会发现提姆与钥匙一起回到了坑边。

3-2 来来回回

当你爬到最顶层拿到钥匙时，立即用-8×倍速退回到刚进门的时候，此时铁板还未落下，可以打开门拿到里面的拼图3-2-1并全身而退。

3-3 阶段

这里的云块有受时间控制和不受时间控制两种，按下Shift，调整两种云之间的间隔，就可以跳到对面拿到拼图3-3-1。拼图3-3-2的拿法与之相仿，都是利用时间控制调整云间距离。此处你还可以利用一下“滞空”的技巧：有节奏地点按Shift，使得提姆停留在空中；或者干脆在半空中按住Shift与↑键，把时间进程调为0速，提姆会在空中不动，这样等待绿色荧光的云就会变得简单多了。

3–4 脚踏实地

一进门发现有把钥匙放在非常狭小的角落里，提姆进不去，需要借助大头怪把钥匙捎带出来。跳到开关上，把带有绿色荧光的平板移至左侧，按住Shift回到提姆刚进房间的时候，这样大头怪就不会掉入针刺中而实现“脚踏实地”。别把它踩死，让它带出钥匙再杀“怪”越货，取得锁在右侧的拼图3-4-1。前方又有一个不受时间控制的平板，先扳动开关，使平板右移。在图3所示的位置站几秒钟，下去搬动开关，使用时间倒流，回到原先停留的地方，这样就可以跳下去拿到拼图3-4-2了。



在这个位置站一会儿,去扳开关再倒回来

3–5 狭路相逢

大炮下面有一个跳起来够不到的拼图3-5-2，需要荧光大头怪垫脚（图4）。然而大炮一直在对大头怪进行炮轰，没有一只能活着走下来的。这需要提姆的时间控制来解决。通过时间倒流与暂停可以使大炮发出的炮弹与大头怪向同一方向运动，从而使得大头怪可以跳下来给提姆垫脚。但是由于视角问题，提姆看不到左边大炮发出的大头怪，你可以先到图5所示位置练习一下节奏，再回到拼图下多试几次就能把垫脚怪引下来了。前方躲过大批小兔子“狭路相逢”的追杀后，来到图6所示的位置，运用时间控制使得两种炮弹相遇，横向炮弹的频率就变成了原来的一半，恰好可以让你有足够的时间去拿拼图3-5-1。如果拿拼图中途使用了时间控制，横向炮弹的频率就会恢复，重新跑到大炮下调整吧。



在这里原本是看不见大头怪的，而你却必需把它引下来



先在这里练练



调整时间，使两发炮弹相撞

3–6 无可挽回

进门后注意观察，会发现一块铁板正在向左移动，而一块不受时间影响的荧光铁板正向上移动，试图封住向左移的铁板。这提示玩家在普通铁板移出之前是不能使用时间控制的，因此你犯的错将是“无可挽回”的。一旦碰怪死掉使用了时间控制，就只能退出此房间重新进入。踩着成功伸出的铁板可以拿到拼图3-6-2。由梯子来到地下场景，拿钥匙开第一个荧光门后时光倒流，就可以拿回钥匙开第二扇门，取得拼图3-6-1。继续向下走来到一个有三扇门的场景，先跳过食人花并跳下深坑，取得荧光钥匙，时光倒流回到三扇门的旁边，用手里的钥匙开第一扇门。现在再去拿在食人花之间的钥匙，开第二个带荧光的门，时间倒流拿回钥匙开第三扇门。取得拼图3-6-3。

3–7 巢穴

第一个Boss关。Boss是一个带有荧光的魔王，提姆要移动到吊灯的钩环附近把吊灯放下去砸魔王。由于吊灯只有两个而魔王有5格生命，所以你要用时间倒流使吊灯回到原处。不要担心对魔王的伤害也会撤销，因为它是荧光的，所以你对它造成的伤害已成了不可改变的事实！

3–8 时针倒转

先去左边拿钥匙，拿了钥匙来到图7所示位置，站在此处一段时间，去右面扳动荧光开关，迅速-8×倒回停留的位置，此时荧光平台正在向右移，抓紧时机跳上去，再跳到梯子上去取得拼图3-8-1。用钥匙打开铁门，穿过一番枪林弹雨，来到左下角的开关处。扳动开关升起带有荧光



第一次站在这里是为此时的时间倒流做准备

的平台，倒转时间使提姆跳到荧光平台上，此时提姆身上也泛起绿光，说明提姆本身此时也不受时间影响。-8×迅速倒回，直到不能再倒，也就是说倒回到提姆刚进入这个场景的时候（图8）！（也正因此本关叫“时针倒转”，而非分针倒转或秒针倒转）拿了最后一块拼图3-8-2，顺利通过世界3。

注意： 要想收集所有星星的话，世界3的拼图先别拼在一起！


回到当初进入的时刻，左侧门板还未降落，连怪物也未喷出

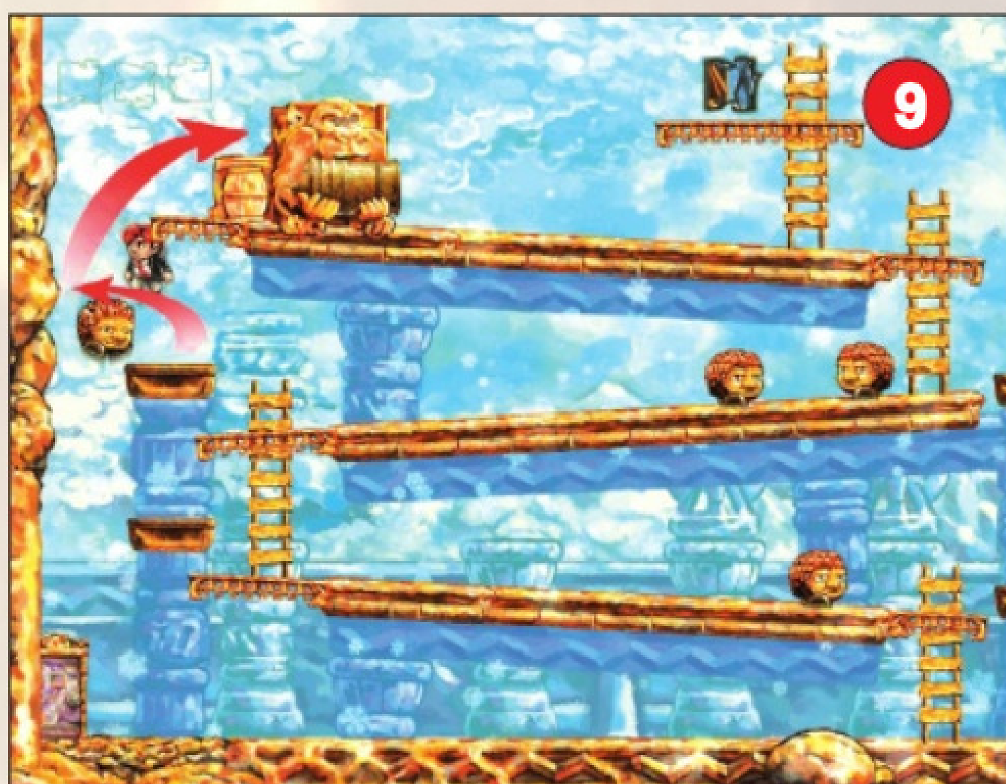
Braid 世界4 时间与地点

4—1 地坑

世界4里所有普通物质的时间进程都与提姆的前进和后退有关。先跳到地坑对面一侧的门旁，大头怪就会把钥匙带出来，下去抢了钥匙再时间倒流就能打开门了。

4—2 跳吧！

拿最左边那块拼图时，如果按常规思路，你会在三楼上四楼的梯子处被恼人的大头怪卡死。头顶上有怪物是没法“跳吧”。让提姆站在三楼左侧的小平台上，这时左边一个大头怪就会滞空（图9）。踩着它才能来到四楼拿到拼图4-2-1。右边有好几层炮弹的地方是十分好过的，因为它们全都听从你的指挥。爬到顶端拿到钥匙与拼图4-2-3，此时千万别试着用钥匙打开悬空拼图右侧的门，只有左边的门才是打得开的。回去再次踩那只滞空的怪，爬到顶楼开启悬空拼图左边的门，拿到拼图4-2-2。


右边死路一条，只能从左边跳

4—3 得不到

到二楼拉摇杆，爬上三楼，来到三楼左侧踩二楼的大头怪再弹回三楼，踩三楼的大头怪跳进隔板中，拿到所谓“得不到”的拼图4-3-1。用四楼的怪物垫脚，跳上对面的三楼。爬上一个较长的梯子来到这边的四楼，这里有个荧光门，锁着拼图4-3-2，在荧光门旁站一会儿，之后要时间倒流至此。从荧光门直接向左走跳到左边的四楼上，然后不要把原先垫脚用的大头怪踩死，直接跳到右边三楼，一直向右走到头，这样大头怪就把钥匙捎带了出来。走到如图10所示的位置就可以跳下去抢钥匙了。时间倒回到站在荧光门旁边的时刻，就能拿到里面的拼图了。


这是杀“怪”越货的绝佳时机

4—4 追捕

先不要刻意踩怪，直接奔至顶楼。踩死顶楼的怪后（有时踩不死，要在踩之后控制提姆向右方跳，这样怪物才能有时间完成死亡这个过程），踩三楼左边的怪。这时不要爬梯子下去，否则刚踩的两只怪就复活了。从右侧跳下二楼，不踩右边的怪，踩左边的。然后用一楼的怪垫脚跳至二楼右侧。在二楼右侧要踩着大头怪跳两次，就能直接跳到三楼右侧（图11），把三楼右侧最后一只怪消灭后就能拿到拼图4-4-1。


我要跳得更高！

4–5 变化程度

一进门又发现有个在旮旯里的钥匙，提姆需要把右侧与自己相向而行的大头怪成功引渡过来。从怪的头上跳过去，形成如图12的局面，以下就简单了。来到右侧出口处听到“叮”的一声就说明大头怪已经拿到钥匙了。打开顶层的铁门拿到拼图4-5-1。与之一柱相隔的拼图4-5-2需要垫脚才能拿到。在图13位置站一会儿，你会发现此时屏幕右上角第一个食人花是缩在管子里的。从右边跳下去到出口附近，此时观察上方的绿色荧光大头怪，向左移动使得一只怪成功走过两个管子，此时迅速-8×退回图13的位置，怪物就引下来了。拿到拼图4-5-2。



听从我的号令：预备，跑！

4–6 加速前进

又是在旮旯里的钥匙。提示：在让怪物通过两个连续的食人花时要站在云桥上“加速前进”。拿了钥匙后爬到顶层开左边的门拿到拼图4-6-2，右边的门又是骗人的。爬到3层右边的大炮上，大胆地往右边跳，会有一大块云以惊人的速度冲过来把你接住，这样就能拿到关卡右上角的拼图4-6-1。



退回这个位置，成功引下大头怪

4–7 善变的同伴

这一关的钥匙老是乱跑，提姆向左走的时候钥匙极不听话，甚是恼人。没关系，我们的智慧总会把它降服的。带着钥匙扳动开关，提姆跳下去，向左微调使得钥匙挂在平台的边缘，而开关也已打开（向左走过头了的话开关会复原的）。踩死下面的大头怪，让大炮喷个新的。利用移动平台把怪接到左边二楼（图14），它就带着钥匙向左走了。赶紧爬在二楼梯子上等着钥匙自己送过来，等到钥匙与提姆接触的瞬间往上爬，就能不杀怪而抢走钥匙并拿到拼图4-7-2。带着钥匙继续前进，打开右面第一个铁门后下去向左移动，使钥匙与门分离，让大炮喷个新怪，就能让怪把钥匙带到下层，打开右侧的门拿到拼图4-7-1。



注意钥匙的位置与开关的方向



评说 《时空幻境》好玩在哪里？

讨论《时空幻境》这款游戏究竟好玩在哪里，并不代表笔者对它表示怀疑。我只想对这款艺术品进行分析，看看它到底凭借着哪些方面，能够取得9.5分这一极高的分数。

1.平台跳跃与时间控制的完美结合。平台跳跃——FC时代的《超级玛丽》可以说是这一游戏类型的经典代表作，尽管《时空幻境》中许多地方都有向这一伟大作品致敬的痕迹，但它也很难有所超越；时间控制，这一噱头也可以说是了无新意，在《波斯王子——时之沙》三部曲中我们早已习惯在王子掉进深坑之后按R将时间倒回，让摔得遍体鳞伤的王子重新回到坑边活蹦乱跳。如此看来，单纯在平台跳跃或时间控制方面，《时空幻境》并没有多大的创新和突破。但这款游戏的绝妙之处在于把这两个要素完美地结合起来。要注意在这款游戏中，时间倒流的长度是任意的，也就是说游戏记录了玩家在整个关卡中每一刻的位置和每一刻的动作，无限制的时间控制给予玩家更为广阔和发散的思维空间，去大胆地发现平台跳跃中各种谜题的解法。其中的种种精妙之处，只有体会过游戏才能真正感受得到。

2.让人拍案叫绝的最终关。这款游戏的最终关堪称游戏史上最震撼的最终关之一。它并没有用俗套的、能占据屏幕三分之二的Boss来结尾，却给人无与伦比的震撼感受。起初一切看起来平淡无奇，主角和公主一起逃跑的剧情也相当老套，但当你走到关卡的尽头并使用时间倒回，才恍然发现方才漫不经心做出的操作是如此的可怕！完完全全、彻彻底底相反的事实在时间正流时恐怖地显现了出来，不断刺激着你的神经，让你看得目瞪口呆。时间控制这一最重要的元素在最终关表现得淋漓尽致，并且与故事的叙述完美结合，成为整个游戏的升华之笔。

3.隐晦的剧情表达方式。整个游戏都在讲述提姆追求核弹的故事，但它只字未提核弹！这需要玩家自行从游戏提供的只言片语中去挖掘事情的真相，当你发出“哦，原来是这样啊”的惊叹时，游戏制作者的目的就达到了。因为你感受到了恍然大悟这一奇妙的感觉，自然会把这款游戏推上自己心中的神坛。

4.与时间控制相得益彰的音乐。由于是独立游戏，《时空幻境》并没有专门为自己作曲配乐，而是在开源音乐网站Magnatune上选择了8首曲子作为游戏的背景音乐。就算如此，我仍然一直在怀疑这8支曲子就像是专门为游戏的不同关卡而创作的，因为这些曲子与关卡结合得实在是太完美了。Downstream是刚进入关卡2-1时的背景音乐，这首曲子的风格轻快明丽，与色彩明亮艳丽的水彩画背景完美地融合，仿佛天生就是不可分离的一体；Lullaby Set中大提琴与钢琴较为舒缓的二重奏为游戏平添了几分静谧和安详；Undercurrent低沉紧凑，烘托出最终关1-1“逃脱”时的紧张气氛，让人感到一种莫名的压抑。更为巧妙的是，这些优美的曲子与时间控制结合到了一起。当提姆把戒指放在地上让时间变慢时，背景音乐同样减速，原本小提琴轻快的声音也会变得像大提琴一样雄浑低沉。而在世界1的前3关中，音乐干脆就是反向播放的，这一极不和谐的乐声在向你透露惊人的信息：提姆的时间是反向的。背景音乐与时间控制相得益彰，曲子变得丰富多变的同时，时间控制的真实感也大大增加。

硬要说这款游戏的缺点，我想我勉强找到了一个：是不是游戏成本较低的原因呢？我总感觉游戏中兔子的叫声是用Jonathan Blow（游戏主要设计人）家中的猫录制的，要不然兔子的叫声怎么这么像猫叫呢？……

Braid 世界5 时间与抉择

5—1 地坑

在这个世界里，每当你使用时间倒流，都会有影子忠实地重复提姆在倒流过程中所做过的事情。控制提姆让他跳下地坑取得拼图，时间倒流返回坑边，影子就会去帮你取得拼图5-1-1。

5—2 遥不可及

站在关闭的铁板旁一段时间，去扳动开关，时间倒流回到铁板旁，影子会帮你扳开关，而真身就可以通过铁板去拿拼图5-2-1。同样地，让影子扳动开关而真身迅速通过铁板就可拿到拼图5-2-2。

5—3 无题

无题的关卡。首先去拿钥匙，拿着钥匙直接往坑的对面跳！不要担心提姆会因为跳不过去而死掉，时间倒回到坑的另一侧，接住影子舍命送来的钥匙（图15）。得到钥匙就能拿到关卡左上角的拼图5-3-1。从刚才放钥匙的地方向右走，吵醒一只小兔子，向左走一点点，你会发现这时它只盯着你看，而不会咬你。时间倒转，从另一边进入，让提姆的影子吸引小兔子的注意力，就可以拿到里面的拼图5-3-2。


牺牲影子，接到钥匙

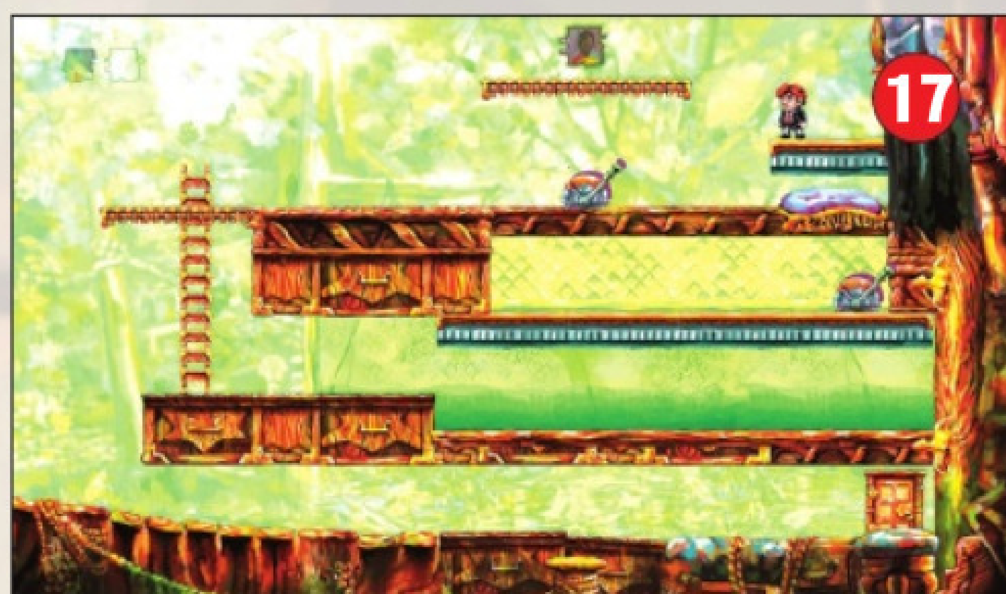
5—4 小心间隙

先不要扳动开关，跳到大炮的旁边，跳下去踩死大头怪，时间倒流回到大炮旁边，影子把怪踩死，大炮会新喷一个大头怪，踩着它拿到拼图5-4-1。点一下Shift再扳动开关，平板就会由影子连通，大头怪就可以用来垫脚去拿拼图5-4-3。把平板移至左侧，大头怪掉下去后就会往关卡的出口移动，此时在图16所示的位置等着，顶起大头怪，再时间倒流返回二楼的平台，踩着被影子顶起的大头怪跳至对面平台，取得拼图5-4-2。


我顶啊！我“死了都要顶”……

5—5 机会之窗

抢大头怪的钥匙后，先开底下的紫色铁门，时间倒流让影子开下边的门，真身开上边的门。注意真身开门的动作快一些，要赶在影子开门之前，因为真身需要利用紫色的门垫脚才能进去扳动开关，就能拿到拼图5-5-1。向右方来到一处较难的谜题前，要反复利用影子扳动开关——首先真身站在二楼铁板上，去扳动三楼开关，然后真身倒回二楼铁板，影子扳动三楼开关使二楼铁板升起，真身扳动二楼开关，真身倒回三楼开关处，让影子到二楼开关下方，此时真身迅速扳动三楼开关，影子才能够得到二楼开关，让真身跳上三楼右侧平台，这时影子恰好扳动了二楼开关。受影子存在时间的限制，所有动作都不能拖沓，其中各种时机的把握需要玩家反复练习。来到图17所示位置就能拿到拼图5-5-2。


刚扳动开关影子就几乎消失了

5—6 巢穴

打Boss的战斗方法与上一个巢穴相仿，主要的不同在于这次要用影子制造的影子吊灯才能造成反复的攻击。拿到Boss掉落的钥匙后向左走，打开左上角的铁门并扳动开关，时间倒回让影子扳开关而真身迅速来到关卡最右边，取得还未落下的铁板里的拼图5-6-1。


影子帮忙开门

5—7 脆弱的同伴

又是一把钥匙两扇门的谜题。这回直接用时间倒流的方法不再奏效，因为钥匙是带有荧光的。从图18所示的位置向右跳，跳在半空中的时候时间倒流，这样影子落下去就能把第一扇门打开了。取得拼图5-7-1后世界5全部结束。

Braid 世界6 迟疑

6—1 地坑?

世界6中提姆身上带有一枚戒指，按↓就可以放在地面上，使周围事物的时间进程变得缓慢。

6—2 来来回回

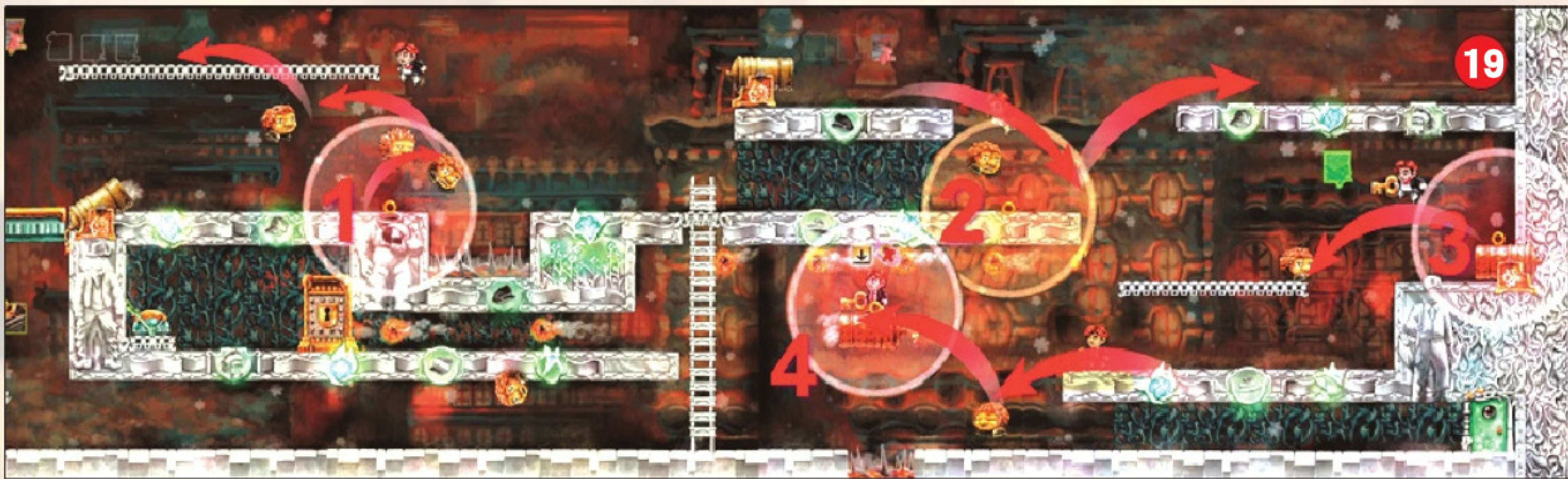
把戒指放在缓缓下落的铁板正下方，你就有足够的时间去顶层取钥匙，再回来拿拼图6-2-1。

6—3 阶段

首先把戒指放在云块上，调整云之间的距离，就能轻松拿到拼图6-3-2。右边有个喷单发云块的大炮，把戒指放在最上层一朵小花的附近，这样提姆跳在空中的时间就增加了，恰好可以在落脚的时候踩到喷出的第二块云朵。拿到拼图6-3-1后向下一关进发。

6—4 接二连三

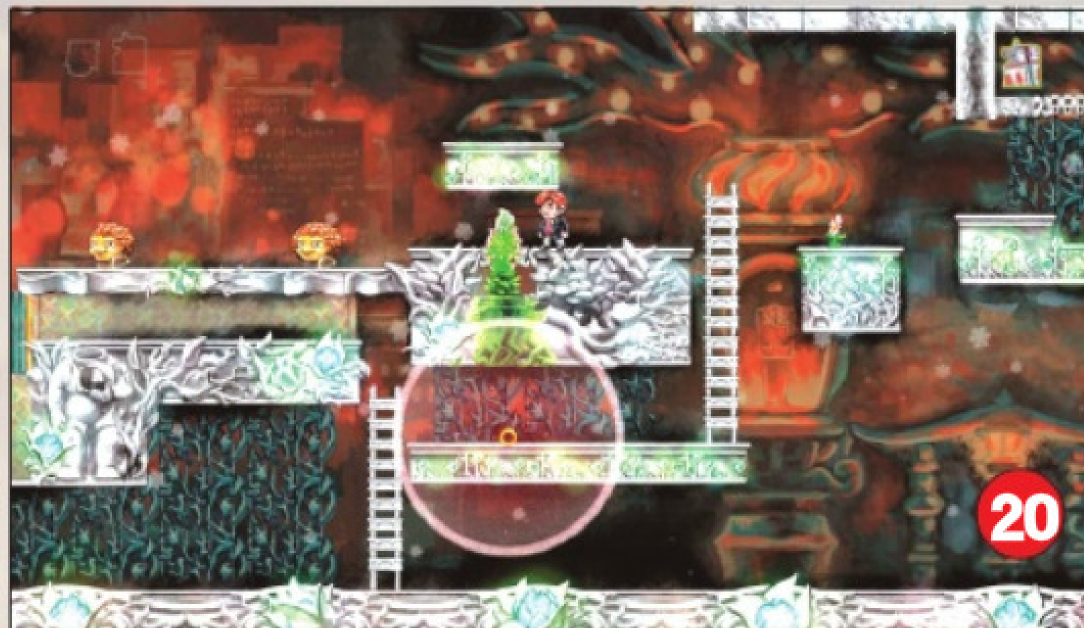
本关难度较大，要做好心理准备。先来到图19中的1位置，把戒指放在那儿，利用两次踩怪跳的方法跳到上层拿到拼图6-4-3。把戒指放在2位置，再次运用两次踩怪（时机得当的话一次踩怪也能上去）跳到上层的左边，再用怪物垫脚来到对面一侧拿到钥匙。把戒指放在3位置的大炮上，炮弹就变慢了。用戒指控制炮弹的位置使得从上面走下来的大头怪不被炮弹打中，用它垫脚拿到拼图6-4-2。这时别忙离开，再引一只怪下来，用它垫脚跳到4位置的大炮上把戒指放在上面，这样就有足够的时间去扳动开关了。铁板升起来后拼图6-4-1的获取也就成了水到渠成的事。



6—4流程

6—5 路霸

首先遇到与3-6“无可挽回”这关非常类似的情形，这回把戒指放在向上移动的铁板正下方，就能让横向移动的铁板“横空出世”。等铁板伸出后收起戒指，放在图20所示位置，就能摆平“路霸”拿到左边的拼图6-5-1。又来到有三个食人花的地方，在任意一食人花的下方放下戒指，调整它的时间进程，使得在某一时刻三朵花都是缩回去的。这时按Shift与↑让时间暂停，引下两只大头怪，用它们垫脚就能拿到拼图6-5-2。



此路岂是你家开？看我用麻痹戒指让你动不了！

6–6 升降动作

这一关比较有意思。首先去拿钥匙，这很简单。拿到钥匙后乘升降机来到顶层，这时你发现炮弹太猛回不去了。把戒指放在升降机上，扳动开关，让戒指缓慢下降，使每一层的大炮正好在提姆要通过的时候减速，提姆就能有惊无险地到达一楼。拿到拼图6-6-3后向右走，把戒指放在最右侧大炮的正下方，扳动开关，会有两块荧光板并到一起，跳上左边一块的最右侧，使用时间倒流，提姆就被荧光板带了上去，这时大炮火力也被削弱，可以轻松取得拼图6-6-1。再次扳动开关，把戒指放在左侧的荧光板上，然后扳动开关让两块荧光板归位，归位后再次扳动开关，这回你会发现原本处于右侧的荧光板从左侧板的下方穿过，立即收回戒指并跳上这块板，让它带着你来到一个很小的落脚平台旁。把戒指放在这个狭小平台上，去扳动**图21**上方控制梯子升降的开关，爬上这个刚降下的梯子，站在荧光板上使用时间倒流，提姆站在原位不动而梯子却又升了回去，趁这时候爬上梯子取得旁边的拼图6-6-2。



趁现在爬上梯子

6–7 别座城堡

进门先观察一下，发现有一把钥匙被关在一块铁板上。爬上梯子把戒指放在铁板此时露出的部分，等一段时间，待会儿你就知道这有什么用了。放一段时间后取走戒指，把它放在向上喷发的炮口旁，让炮火减速，爬上梯子站到绿色荧光上，使用时间倒流使戒指回到铁板上。这时扳动开关，立即下去接钥匙（**图22**）。在空中接钥匙时注意按↓把戒指收回，拿了钥匙和戒指就能取得拼图6-7-1了。



令人感动的一跃

Braid 世界1

1–4

站在怪物从地下钻出的地方不要动，就能让大头怪不被吸回大炮，从而给提姆垫脚。

1–3

踩出两只怪物后，一直踩在第一只的头顶让它把你带到大炮的旁边，再利用另一只垫脚到达出口。

1–2

方法与上一关一模一样。

1–1 Braid

虽然是游戏的最后一关（或许应该说是第一关），但是没什么难点，迅速向屏幕右方跑就是了。有一些技巧可以让你节省更多时间——下梯子的时候就别爬了，按一下右即可落下去。向下爬网时可以按空格键，也能直接落下去。“逃跑”中途要扳动两次开关，跑到尽头后按住Shift，你会看到时间正向流逝时，事情的真正面目。

在尾声中有4处隐藏的文字，分别位于前4个场景中，触发的方法是在红书打开而绿书闭合的时候，让提姆站在巨石或雕像的后面，会出现“啊”的一声女声，这时隐藏的剧情就显示出来了，它能帮助你更好地理解故事的真相。每个隐藏文字的触发方法就不再详细解释了，相信大家打通关后都已经熟知了Braid的解密规则，这点儿小谜题是难不倒你的！

注：游戏还有个隐藏结局，需要集齐世界2到世界6中散落的所有7颗星星才能触发。隐藏结局的攻略参见后期的“星星收集篇”。普通结局（也是完美结局）通关后看不懂剧情的读者也请参阅后期的“剧情解析篇”。P

乾坤一技

《黑道圣徒2》小贴士

Saints Row 2 ■游侠 奥杰

奇怪的岛屿

从监狱的西海岸朝着西北方向走，可以找到5个地图上没有显示的秘密岛屿，分别是Bone、Lookout、Ruins、Ship Wreck和Super Secret。顺着岛屿上的箭头走，登上第四座岛屿的时候，岛屿消失，将从水面上冒出一个巨大的复活节兔子。

重复上述动作，但是当你到达第一座岛时要转而向南，你会看到另一座秘密岛屿，从岛前的开口爬上岩石，看西边的水面，你会看到一个尼斯湖水怪宝宝。再向南你会发现一座有恐龙骨的岛，再向南你还可以找到有沉船海湾的岛。



海里冒出大兔子



海中的骨骸之岛



海岛遗迹里隐藏的洞穴

轻松获取金钱

收集一些武装卡车，将其存放到车库中。如果这些卡车被炸，它们会在车库中重新出现。通常，炸毁一辆卡车可以得到大约1000块钱，而修理一辆卡车只花费600块钱。因此，通过反复炸毁和修理存放于车库中的武装卡车，可以轻松赚取差价，获得金钱。

变异鱼

在核废料小岛的南海岸，进行兄弟会的废料任务中，游入有毒废物池，可以发现双头变异鱼。

轻松杀僵尸

在僵尸暴动模式（Zombie Uprising）下可以利用燃烧的僵尸作为武器，让它们跟在身后，朝着僵尸堆跑，燃烧的僵尸会点燃其他僵尸。同时，对付小僵尸可以用爆头射击干掉它们。

骑车上墙

驾驶摩托车朝着墙壁行进，把握好时机，前轮抬起；两个车轮都接触墙壁之后，按上键，加油，便可以骑车上墙。

进入任意车辆

要想进入任何一辆汽车，你要先上到车顶上（轿车很容易上，其他车较难，但也是有可能爬上去的），然后只要按下动作键就可以立刻坐到车里，这个方法对空车和有人的车都有效。

让朋友开车跟着你

带着三个人找一辆只能容纳两个人的车坐上去，如果你能等一会儿的话，另外两个没坐上车的人会自己找辆车跟着你，这个方法也同样适用于摩托车。

充气玩偶

从监狱小岛的灯塔向北走，找到画有涂鸦的下水道，从里面的脏垫子上拿到充气玩偶。

钓鱼

在码头的时候，让角色闲呆片刻，他将自行走到水边，拿起钓竿钓鱼。

练哑铃

在监狱的院子中，让角色闲呆片刻，他将自行找到一对哑铃进行锻炼。



在阳光先生举起巫毒娃娃的瞬间射击

打败Akuji

要想在茶馆中杀死Akuji，先迎着他的攻击冲上去，将他打倒在地，趁他起身之前，快速刺击两次，而后反复这个过程，直到杀死Akuji。

打败Maero

在Maero的藏匿处与其交火的时候，先用RPG击中他，他会屈膝卧倒，然后连续射击，直到将其打败。如果Maero中途站起来，就再次用RPG击倒他。在竞技场交火的时候，先用火箭弹将所有卡车摧毁，只留下Maero的卡车，然后用来复枪连续射击Maero的卡车，将其干掉。

打败阳光先生（Mr.Sunshine）

要想在工厂里面杀死阳光先生，先使用火箭弹击中他的巫毒娃娃，将他放倒，造成一定伤害，然后继续射击娃娃，打破他的防护。一直追着阳光先生射击，把他赶到一楼，将其干掉。注意，如果阳光先生使用巫毒娃娃完成了仪式，那么你将被打到空中，并且受到很大伤害。

打败将军（The General）

要想在商场杀死将军，先使用火箭弹炸掉他的装甲Bulldog，然后使用其他武器连续射击，直到将其干掉。注意，一定要行动迅速，否则将军很容易逃跑。

打败老小孩（Veteran Child）

要想在俱乐部杀死老小孩，必须带上大量弹药。利用柱子周围的眩晕手雷将老小孩和Shaundi分开，冲上去，追着老小孩不停射击。反复这个过程，直到杀死老小孩。

补丁铺

（由游侠补丁网提供）

《街头霸王Ⅳ》（Street Fighter Ⅳ）V1.0版3项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《街头霸王Ⅳ》（Street Fighter Ⅳ）全游戏人物解锁存档，感谢游戏论坛会员hr7788制作。

《狂野西部——生死同盟》（Call of Juarez：Bound in Blood）V1.0版10项属性修改器。

《霸王2》（Overlord 2）10项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《银河创世纪之木星事件》（Nexus The Jupiter Incident）V1.01升级档光盘补丁及全系列版本简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《海盗时代2——弃船之城》（Age of Pirates 2：City Of Abandoned Ships）全系列版本简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《侠盗猎车手4》（Grand Theft Auto Ⅳ）V1.0.4.0版升级档光盘补丁。

《冰河世纪3——恐龙的黎明》（Ice Age 3：Dawn of the Dinosaurs）V1.0版5项属性修改器。

《守望者——终结将至》（Watchmen：The End is Nigh）V1.0版5项属性修改器。

《孢子——银河大冒险》（Spore：Galactic Adventures）26项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《模拟人生3》（The Sims 3）V1.2.7升级档补丁。

《帝国——全面战争》（Empire Total War）V1.3升级档光盘补丁。

《战争的真相》（Faces of War）V1.04.1a版升级档补丁。

《变形金刚2——卷土重来》（Transformers：Revenge Of The Fallen）光盘补丁及V1.0版9项属性修改器。

《冲突世界——苏联进攻》（World in Conflict：Soviet Assault）游侠原创简体中文V4.5版汉化包，支持最V1.011升级档，并将新增地图语句全部翻译。最新版汉化包制作改进由游侠特邀嘉宾poseden制作，原始文档由汉化组成员和poseden共同完成，感谢游侠汉化组成员fenix、吉猪及游侠特邀嘉宾poseden的原创翻译制作。

《捉鬼敢死队》（Ghostbusters The Video Game）5项属性修改器（兼容性更新），感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《虐杀原形》（Prototype）6项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《三国志10威力加强版》（Romance of Three Kingdom 10 PK）中文版游侠原创大型神话MOD——至尊释厄传，本MOD系游侠网NETSHOW论坛剑阁工作组历时半年多打造的精品原创作品，MOD使用了中国古典神话《西游记》为剧情蓝本展开制作，游戏中所有的新增人物、动画等均为原创手绘，感谢游侠剑阁工作组快剑夏候恩及其他组员的原创制作。

《战锤：混乱之痕——进军战场》（Warhammer Mark of Chaos：Battle March）V2.14升级档光盘补丁。

《武装突袭2》（Armed Assault 2）V1.01正式版升级档光盘补丁。

《职业进化足球2009之WEYX4.0足球盛典增强版》（Pro Evolution Soccer 2009 for WEYX4.0 Soccer Grand Ceremony）游侠官方升级档，本升级档系WEYX游侠实况工作组2009年最新为PES2009制作的一款增强补丁，本补丁中包含完整的2008～2009赛季冬季转会名单与阵容，及所有联赛球队球员的实名化，同时还新增了国家队、新球员解说名等，感谢游侠网NETSHOW论坛WEYX Team的全体成员原创制作。

《使命召唤——世界战争》（Call of Duty：World At War）V1.4版简体中文汉化包修正版，感谢游侠汉化组及使命召唤中文站全体成员的努力及原创翻译制作。

《孤岛危机》（Crysis）大型MOD——This is WAR2，本MOD需要在V1.1或更高的游戏版本上执行，感谢游侠会员snakeLK2原创制作。

《秘密档案2》（Secret Files 2 - Puritas Cordis）光盘补丁。

《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise：The Ultimate Box）中英文通用版V1.100升级档光盘补丁。

《帝国——全面战争》（Empire：Total War）全系列版本简体中文V1.2版汉化包，修正了无法联机的问题以及之前版本中的Bug，改进了字体，汉化文本近一步完美，本汉化包由左贤王汉化团队原创制作。

《X战警前传——金刚狼》（X-Men：Origins Wolverine）优化增强补丁，本补丁完美优化了游戏速度，让您的攻击更加畅快淋漓，感谢游侠会员yanmolove制作。

《国王的恩赐——戎装公主》（Kings Bounty：Armored Princess）游侠原创简体中文汉化包V1.1版，本汉化对应游戏的V1.1版本，使用前必须先将游戏升级到V1.1版后方可使用，感谢游侠汉化组及所有为汉化付出辛劳的网友。

《战争之人》（Men of War）游侠原创简繁体中文汉化包V1.1版，修正了1.0版中的Bug，并支持V1.11.3官方升级档。本汉化包由游侠汉化组原创翻译制作，感谢所有参与汉化的人员。P











林晓：小说的魅力在于细节。文字营造的世界在细节中转动，如同漩涡，渐渐将读者吸引进去不能自拔——所谓陶醉，便是如此。时逢八一建军节，又正好收到着重细节描述的这篇稿件，不拿出来给大家看都不行了。这便是《越南往事》，将我们带往硝烟弥漫的40年前，目睹一场激烈的空战。







伴着脖颈轻微的灼烧感，东阳眼前黑暗的空间中渐渐出现了一条条白色的涟漪，然后忽地变亮，充斥着噪声、喧嚣和混乱的光影。

欢迎来到越南上空12 000英尺。

越南往事（上）

■北京 王伟光

公元1969年3月12日，上午11时，越南某处上空。

在空中远远看去，绿色的丛林和山脉此时仿佛蒙着一层雾气。铅灰色的雨云低垂着，不时可以听到隆隆雷声。连绵的降雨正洗涤着这中南半岛狭长的土地。

每年的11月到来年4月，来自这中南半岛南部饱含水分的暖空气遇到从西伯利亚和中国南下的干燥冷空气时，天气系统开始顺时针旋转，于是产生了影响从南中国海到亚洲大陆广大地区长达半年之久的东北地面风。山脉使得降水和气旋不能按其原来的运动方向移动，从而扩大并加强了南亚次大陆上这时节所谓的“季风”。另一方面，这里多山的地理环境，也有利于阴雨天气的形成。于是，按照当年法国人的说法，这种雨云低垂的天气称之为“Crachin”（蒙蒙细雨）。

这就是越南地区长达半年之久的雨季。

高度12 000英尺。

低垂的灰色雨云之上此时又是另一番景象。蓝色的天空豁然开朗，阳光照耀下的是涌动的云海，轻轻碰撞着、挤压着、推拥着，缓慢而又柔和地翻腾、起伏，无声无息……云层上的高处渐渐出现了几个翻飞的小点，在阳光照耀下闪着金属的光泽。仔细听来，还可以听见涡轮喷气发动机那若有若无的轰鸣。

放眼看去，高处的晴空是这样恬静。天鹅绒般的深蓝色背景之上，能看到的只有几片薄纱似的卷云，静静地平贴于空中。

——战争，在这蓝色的星球上，只有战争永远没有改变过。

Time：0+00

600KT……450KT……300KT……200KT……

东阳面前的F100D座舱仪表板最上面，黑色的飞行速度指示表表盘上的数字正在快速下降。

尖利刺耳的发动机轰鸣中，草绿色涂装的F100D正在飞快爬升。在寒冷的高空中，东阳面前的玻璃座舱表面渐渐浮现出一层白色的雾气，然后在空调系统的作用下慢慢变淡消失。

东阳不安地瞟了一眼面前左下方的高度表，此时三根白色指针组成的海拔高度读数正在飞快越过18 000英尺的刻度。

现在可不是悠闲的时候。东阳很快扫了一眼面前的其他仪表读数，又推了一点油门，用力把飞机慢慢拉高，目光死死盯着飞机风挡上面的后视镜，扶着操纵杆的右手却在不受控制地颤抖。

“长官，6点低！蓝色匪徒（指米格21）一架！”僚机在无线电里大喊。

在音调骤然提高的发动机轰鸣中，F100D很快横滚转过半圈，一架杀气腾腾的不速之客赫然在F100的后面不远处出现，尾喷管在东南亚雨季潮湿的空气中拖着一条浓厚的黑烟。

三角翼的米格在阳光下闪闪发亮，轻巧地跟着前面的猎物转了半圈，然后咬牙切齿地跟在F100后面紧紧追来。

“KAO，这么快！”看见后面暗色的机影，东阳剧烈的心跳猛然又加快了一拍，氧气面罩中粗重的喘息声清晰可闻。

现在可不是感叹的时候。东阳立刻加力压杆，飞机的横滚节奏猛然加快。

追击者很快拉起机头，紧跟着F100D爬升。两机交错的瞬间，米格的机腹下忽然发出橙黄色闪光，几十发23mm机炮炮弹组成的弹雨呼呼地和F100D地擦肩而过，后者的驾驶员立刻吓出了一身冷汗。

离得近了，可以看到那是一架线条简洁、外型流畅的精密杀人机器。高耸的垂尾，几乎70度的三角形机翼，机身上半部分涂着越战后期北越空军那种特殊的绿色块状—斑点状迷彩。不过最引人注目的还是座舱前下方的那一排红色五角星——刚才东阳粗略数了一下，假如这些五角星是这架米格的战绩，这些击落标志加在一起超过了10架！（注一）

“果然是蓝色匪徒！这下中奖了！”目睹刚才MIG-21干脆熟练的一串咬尾动作，东阳不由得暗暗吃惊。虽然MIG-21能飞到2倍音速，但能把低速下很难控制的这东西操纵到这种轻松自然的程度，这架米格的驾驶员果然是个老手！

追击者迅速跟着F100向上拉起切进了F100的后半球，但F100立刻借着低速猛然拉向他的飞机，然后干脆地滚进了追击者下方的盲区。于是后者只能翻滚成倒飞，紧跟着F100俯冲下来。

就这样，两架飞机开始以几乎相同的速度不停地朝对方拉起、翻滚、俯冲，拉起、翻滚、俯冲，寻找着可以开火的机会。转眼间，两机已经一前一后地冲上两万英尺。随着高度越来越高，两机速度也开始越来越慢，两者发动机的尾迹在高空稀薄的空气中渐渐拖出两条缠绕的螺旋线。

“长官，你下方4点，FRESCO（米格17代号）两架！”僚机又在无线电里大喊。

“你说什么？”F100滚转180度然后机身朝上快速爬升，这时上方的米格21正好完成了一个滚转，正在朝F100的后半球加速反扣下来。

两机第二次交错的瞬间是一个典型的头对头机动。东阳抬头看去，米格21和F100正好机窗盖对着机窗盖，上下几乎仅仅有两百英尺远。在这个距离东阳可以看见对方座舱里飞行员的白色头盔，甚至飞机上的一排排铆钉都看得

清清楚楚。

“布朗，掩护我！快！”目睹米格21开始迟缓的动作，东阳对通话器大喊。

短短几十秒，东阳脸上已经被汗水浸透。F100现在这个头下脚上的姿势很不舒服，但东阳心里渐渐地反而不那么紧张了，似乎后面跟着的不再是一架随时准备开炮的米格，而是一只唾手可得的猎物。

这可不是什么阿Q心理，由于F100更有效的滚转性能和比米格21更低的翼载荷，前者在滚转剪式缠斗中显然更占优势。而在双方速度都降低到300KT的情况下，米格21也无法借助其速度优势逃出，可以说谁先退出，或者哪怕迟疑一拍，被对手骑上后半球开火也就是转眼间的事。

或许这个老手已经杀红了眼，或许是因为刚才的偷袭一击未中而试着报仇雪恨，总之现在局势已经明朗化。无论是什么样的老手，在两机的速度降到300KT之后，东阳面对的只是一架上当的米格21，至少不用再担心被击落——而不是开着勉强才超过音速的F100D老爷机在被偷袭的一开始就转向逃跑，然后在回去的路上被两倍音速还挂载着空空导弹的米格们一路追杀。

又是老一套，东阳的眼角余光看见米格21在第三次交错后迅速向右滚转，然后放下襟翼增加升力，利用较低的失速速度紧跟着F100作水平盘旋。距离越来越近，几乎已经听到他磨牙的声音了。

东阳紧盯着后面的米格一边在心里默默数数，接着忽然猛拉起机头迅速滚转斜飞，保持着机头向上，眼角余光看见米格21也跟着向上拉起。

三秒钟内，F100的速度迅速掉到了200KT，然后东阳猛踩舵，F100的机头转向下，向着地面高速向下俯冲，接着向后面跟来的米格21猛然拉起，动作猛烈得几乎是以左翼为轴大转身。因为F100优秀的低速滚转性能（相比米格21的滚转性能不佳是三角翼的通病之一），这回F100几乎是　一个3-9线大偏角机头指向米格21。东阳匆匆扫了一眼仪表，高度26 000英尺，速度320KT。

见此情景，那架米格21在和东阳在第四次擦肩而过时先推了一点负G从F100下方穿过，然后转向爬升试着占据F100后上方的攻击位置。或许那个老手已经发现了这滚转剪式是个圈套，试着抓紧时间找回高度，但立刻犯了第二个错误——相比F100，米格21的失速速度其实是很高的。

转到第四圈时，后面的米格终于跟不上了。透过座舱玻璃，东阳清楚地看见米格的机头在越过顶点的一瞬间开始不受控制地快速往下掉，然后机翼猛然偏向一边——他一定在一瞬间失速了！

“AH，Good Night Baby。”见此情景，东阳咧嘴笑了，左手一把把节流阀收到底，位于F100后机身的三片阻力板迅速张开。正处于最佳机动空速的F100轻巧地一个翻身，向低处动弹不得的米格跟了下去。

在低处挣扎的MIG21此时试着打开加力重新获得速度，尾喷管顿时变得通红，开始拖出长长的白色尾焰。

与只能勉强超过音速的F100相比，能飞到两倍音速的MIG21加速性能的确相当出色，但这短短几秒钟的低速状态对于正在后面100英尺处严阵以待的F100来说已经够长了。

东阳把F100的4门M39航炮切到不太常用的空对空模式，盯着前方的米格21把机头拉进轻微的领先追逐，眼见米格21的侧影在机炮瞄准具中越来越大。在最后一秒，东阳轻轻压杆滚转，使F100D和米格21进入同一机动平面，然后右手大拇指压下了操纵杆左侧的机炮扳机。

3秒钟后，东阳慢慢地拉起机头，飞机已经倒扣着加速到400KT，而那架千疮百孔的米格现在变成了一个冒着浓烟烈火的金属筛子，燃烧着的机身残骸拖着浓厚的黑烟穿过热带丛林上空低垂的雨云，翻滚着坠向地面。慢慢地，视线被铅灰色的云层遮住，坠向地面看不见的地方。

东阳收回目光，长长地出了一口气，胡乱地用戴手套的左手抹了把脸上的汗，然后按下几个按钮，把面板上的无线电频道调节到超高频（UHF）段。

“呼叫红皇冠（注二），呼叫红皇冠！”东阳对着飞机头盔上的大型通话器说道：“这里是灰色小队，表演时间结束，完毕。”

“这里是红皇冠，做得好，空军小子，”耳机里沙沙地响起GCI的声音：“请注意你的4点钟位置，两架米格17正位于你的后方1英里。”

“哈，老掉牙的家伙还是老老实实呆在低空兜圈子吧！”东阳看了看下面还在慢慢爬行的米格摇摇头，然后轻轻把节流阀往前推，压杆滚转把飞机拉平。F100的发动机声音骤然提高，飞机开始缓慢加速平飞，渐渐把两架追击者甩在身后。

“呼叫红皇冠，”看着下方那两架米格开始慢慢掉头飞走，东阳再次开始呼叫航母上的GCI，“援军什么时候能赶到，刚才那北越佬都快把我们撕碎煮火锅了。”

“坚持住，空军小子，海军的F4编队正在路上，只有10分钟路程，”耳机里传来生硬的回答，“注意你的10点钟方向高度12 000英尺，复数米格。”

“灰色1号收到，”东阳迅速瞟了一眼下方，在低处可以隐约看见云层上方有一群黑点正在向左转向，“你们能不能快点，看样子至少一打米格正打算和我们开Party呢。”

不知什么时候，天晴了。低处铅灰色的雨云变成了棉花糖似的朵朵白色积云，刚才还笼罩在雾霭中的山峰在湿热的季风吹拂下渐渐露出了面目。好久不见的太阳从云缝中探出头来，照耀着中南半岛中部那一望无际的热带季风雨林。

（未完待续） P

（注一）这里这架老手的座机设定为一架携带两枚空空导弹的MIG—21PFM，原型则是大名鼎鼎的TOMB上校。

（注二）Red Crown，Ground Controlled Interception，负责引导战机的地面指挥截击系统，即下文出现的GCI，其原型为历史上曾部署在越南北部东京湾的美国海军比德尔号上的“红皇冠”地面控制站。

编辑部的故事



《大众软件》全体好汉在此

林晓：某日，主编大人说“天气不错，大家应该出去走走”。于是我们就集体前往京西门头沟，打算在山里走走。先是拜访明清村落爨底下，探寻当年连接河北、内蒙、山西的古驿道；继而又挺进双龙峡，感受大自然的鬼斧神工。走走的结果就是，本人脚软了三天，编辑部共享硬盘里添加了不下10组照片……至于这趟郊游中发生的故事，还是请我们正在培养中的两位八卦新人来给大家讲吧。

双龙峡上有块冰，一闪一闪亮晶晶

爆料 晶合实验室实习生小白


为了摸到这块冰，俺们跋山涉水

郊游当天下午，大家来到了双龙峡。听路边卖水的店家说，在该景区的最深处有一块冰，常年不化，来这的人大都为了去摸一摸它。于是我们分成若干小队，我作为先锋的第一小队的成员，首先进山。在经历了许多波折后，我最后摸到了冰，但却无比失望，因为那块所谓的“神冰”看起来和冰箱里的冰没什么差别，我甚至怀疑它是从冰箱中取出来的。

总的说，这次郊游有着极其巨大的教育意义，经过细致的总结后，我得出了如下结论：

！该锻炼了

作为光荣的第一小分队的成员，最后竟因体力不支而掉队。若不是林晓姐姐的二分队好心收留，我没准儿会饿死在山谷里呢！当然，这么可耻的人不只我一个，同为20多岁的地穴领主，也一样是从第一小队掉队的……


爨底下 农家

爨底下 巷道


爨底下 屋脊

我至今还清晰的记得第一小队队友远去时的身影、林晓姐姐面对曲折山路时的轻盈步伐（我跳、我闪、我再跳……）、更记得我和地穴领主累得瘫坐在地上做“苟延残喘状”。所以，要想玩得好，得先有副好身体，林晓姐姐可以拯救我们一次，但也许下次我们就没这么幸运了。如此看来以前只靠喘气儿来锻炼身体的日子是到头了，以后没事儿要去公园跑跑步，饭后也要遛遛弯。虽然比较麻烦，但看看好的一面——没准儿能遇到个一同锻炼的美女搭讪呢？


爨底下 山村

！多带饮用水

就像在游戏中打怪要多带红/蓝一样，爬山的时候务必要携带足够多的水，在炎热的天气下爬山很容易失水过多，这就和在游戏中失血过多一样，是很危险的。不过在游戏中，没血时可以开个回城跑路，但爬山的时候没水了就会比较尴尬了，尤其在那种“上不去下不来”的位置。毛主席教导我们要“不打无准备之仗”，显然编辑部的很多同志没有认真学习该理论，很多人空着手便进了山，直接导致爬到半路不得不因补不足而放弃。不过真正的猛士还是存在的，比如地穴领主同学就在没有任何饮用水的情况下坚持爬到最后，还摸到了那块“千年寒冰”……不过也不能说他一路一滴水都没喝，我们在路过一个“小溪”的时候，他盯着水中游来游去的蝌蚪和不明种类的水生昆虫许久，突然趴在地上猛喝了几口……可怜的蝌蚪还没有长成青蛙就被地穴领主消灭掉了。



爨底下 客栈

！不要吸烟

我在这里又一次起誓，坚决不加入编辑部的“烟协”，我要珍爱生命远离烟草。理由很简单，摸到冰的前两位都是不吸烟的，他们足足领先吸烟团队半个小时，而且他们下山时面无疲态，精神抖擞。而烟民冰河根本都没爬上去，不过也有可能是他和小虾在半路打了起来，一起滚下山谷去了……在最后的统计中，摸到冰的7个人中，



只有两人是吸烟的，无烟者大获全胜。

！冰河勿近

这一条是我在写完第三条后猛然意识到的，公然宣布抵制“烟协”是极其危险的。首先，他们人数众多并常常以团伙形式活动，多数时候会三五成群躲在厕所吸烟，有了早期黑社会的形态。其次，他们的团伙中有一名悍将冰河，此人虽然身体瘦弱，但是据传说，无论是谁对于他来讲都是“一板砖的活儿”，可见此人战斗力十分强悍。作为正义方面的代表，我必须要保存有生力量，低调行事，不惹冰河，见到他要毫不留情地绕开，与此同时也要团结一切可以团结的力量，争取早日打掉该团伙，还给大家一片晴朗的天空。

真的猛士——8！神！经！

爆料 512打字狂人地穴领主

这一刻8神经正站在门头沟双龙峡公园入口处的绝壁之上，意气风发斗志昂扬，放出“我便是要征服世界的男人呀”“我已经跃跃欲试了，老板给我来三次”之类的狠话，昂首挺胸，迈着矫健的步伐进入了滑草场。众所周知，滑草这项活动有舒筋活络、强心健脾之功效，非常有利身心健康，而大伙没有踊跃参与到其中的原因是……这坡度实在是太陡了，目测几乎接近直角（这个数据比较夸张），再加上令人眼晕的高度（好吧，恐高的可能只有我一个），令同行者纷纷望而却步。在众人交流恐惧心理的时候，对恐惧效果免疫的8神经已经神态自若地站在了简陋的滑草工具——一个外表酷似塑料浴盆，不知道该如何称呼的东西上，老板则带着一丝诡异的笑容靠近他并伸出“魔爪”——“等等，这里没有安全措施的吗？不能把我绑在这上面吗？”8神经是猛士却不是莽汉，并没有被肾上腺素所蒙蔽，察觉到了事情有些异常。







一瞬间，8哥已经滑下陡坡，潇洒而去



“措施很安全，不用绑。”老板的笑容令人胆战心惊。“8神经你还有什么话想对我们说吗？”“有什么重要的事情先交代一下吧！”围观人群“关切”的话语更是让人充满了不祥的预感……“啊啊啊——”接着，伴随着一阵惨叫（也可能是“吼吼吼——”的战嚎），8神经在短短几秒时间内就滑到了底，然后站在悬崖下，以格斗游戏中获得完胜般的得意向我们高呼“爽！”

“哦？居然没事！”有人终于松了口气。“哦，居然没事……”有人终于叹了口气（这是什么心态啊！）。总之，在真的猛士的激励之下，大伙纷纷表示有了尝试的勇气，纷纷排队走进了滑草场……至于我，在他们享受滑草的快感的时候，我早就灰溜溜地离开了现场……



8哥乐呵呵的买票（上图），众人烈日下“围观”（下图）



天梯上陡壁



此中有洞天



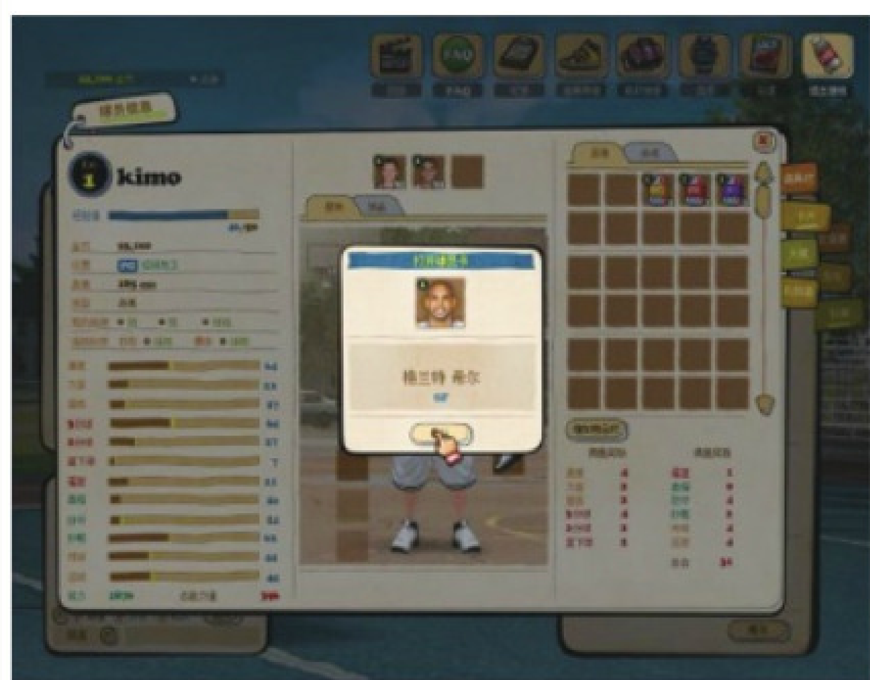
林晓：这个夏季南涝北旱，能平静地坐在家里玩游戏真算得上是一种幸福，有精力的话可以考虑参加公益组织，为灾难频发的2009年做一点事情。

NBA Street OL抢先试玩

■试客 大P

无意间得到了一个测试激活码，那俺就来当一次小白鼠吧。这个游戏目前还不是很完善，所以运行上稍微有点卡。这就是游戏的登录界面啦，游戏默认用800×600分辨率，所以我这宽屏玩起来真不习惯。





进入游戏后要进行新手指导，完毕后，在"我的信息"里能看见5张球星卡，这卡片的作用便是将球星装备化，装备球星卡后便提升相应的能力。如图便是格兰特·希尔的卡片，球星卡是随机抽取的，我怎么都抽不到KOBE……



这是游戏的商城界面，在测试期间只有金币一种货币，估计游戏运营后会对衣服、鞋子等配件使用元宝交易（RMB道具交易）。

这是游戏准备画面，现在是挑战明星模式，战胜后能得到一些道具。



这便是准备界面了，你会问，一个人单挑？不，你还能选择两位队友，他们便是你所拥有的球星卡，如果我有霍华德和詹姆斯就无敌了。

游戏手感：游戏采用贵宾间视角（即球场横向），所以不能给人太多的代入感，传球跑位等容易出错，游戏系统也比较暴力，游戏中按W能将球直接拍离对手，投篮感觉还行。



游戏音乐：标准街头风格，但是音乐数量略显不足。

游戏画面：游戏画面效果全开还是比较华丽，不过因为是测试版本，有很多的Bug，游戏执行效率很低，导致主流配置的主机也可能会卡。



总体感觉：游戏不错，很有街头风格，球星卡也是一种创新，总体上能打85分，推荐有资格的同学试一试。P

快评

300期的双封面，给这平淡的纪念刊一抹不平常的色彩，在时下浮躁的社会风气中，大软仍然坚持一如既往地低调和实干，不容易。希望大软再接再励，百尺竿头更进一步，我会买大软的400期、500期……（湖北 傅晓松）



林晓：林晓：300期确实让很多读者意外，大部分读者赞赏这份"意外"，我知道，我们始终能够得到支持和理解。

2009年8月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

热门单机游戏排行榜



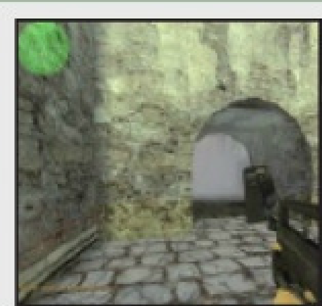
1 魔兽争霸III——冰封王座 ↑1988
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



2 仙剑奇侠传四 ↓1983
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



3 职业进化足球2008 ↑1975
制作公司：KONAMI
上市日期：2009年 8.6



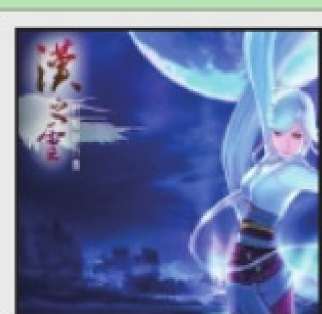
4 反恐精英1.6 ↓1970
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8



5 使命召唤4——现代战争 ↓1962
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



6 极品飞车——职业赛道 ↓1957
制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0



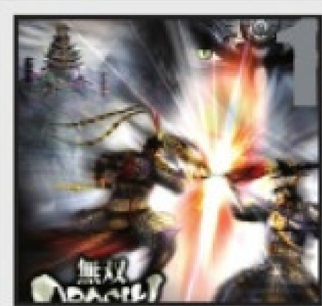
7 轩辕剑外传——汉之云 ↓1950
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5



8 侠盗猎车手IV ↑1947
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0



9 孢子 ↓1931
制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5



10 无双大蛇 ↑1924
制作公司：光荣
上市日期：2008年 8.3

Boss战——那道难过的坎

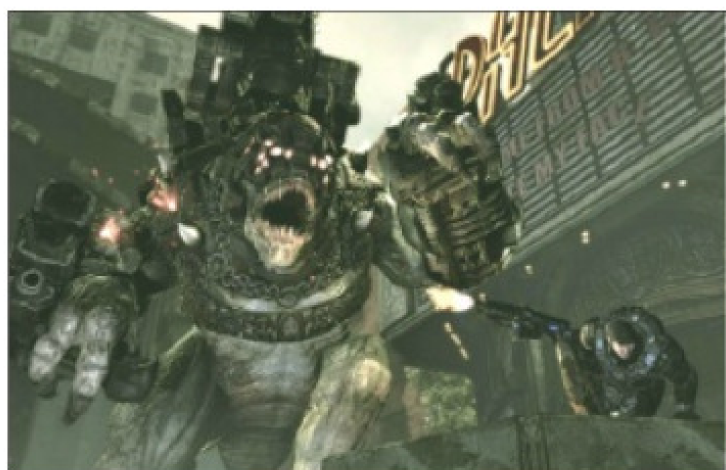
小白：这期的榜单中，《魔兽争霸III——冰封王座》摘得了单机榜的桂冠。而休闲类网游《跑跑卡丁车》则占据了网游榜的头名。

再仔细看看其他的游戏，突然发现不仅仅是榜单中的游戏，几乎所有出名的游戏都有“Boss战”。这种设定从很久之前便出现了。回想我经历的第一次Boss战，玩的游戏应该就是任天堂（FC）的《超级玛丽》，好不容易一路蹦跳来到城堡，却遭到一个“踩不死”的大乌龟的强力阻截。那个时候刚刚会玩游戏，没有攻略可看，不知道可以用火球猛打来击毙它，更不知道跳过去就可以踩下机关过关。于是每次玩到1－4关，就一定会死在它手里。在好长的一段时间里，这只大乌龟（后来知道叫“库巴”）对我来说真的是一场噩梦，不过好在后来偶然发现了打败它的方法，终于翻过了这道坎。后来的2－4、3－4……最后到8－4打死真正的库巴，这个Boss终于被我征服了。

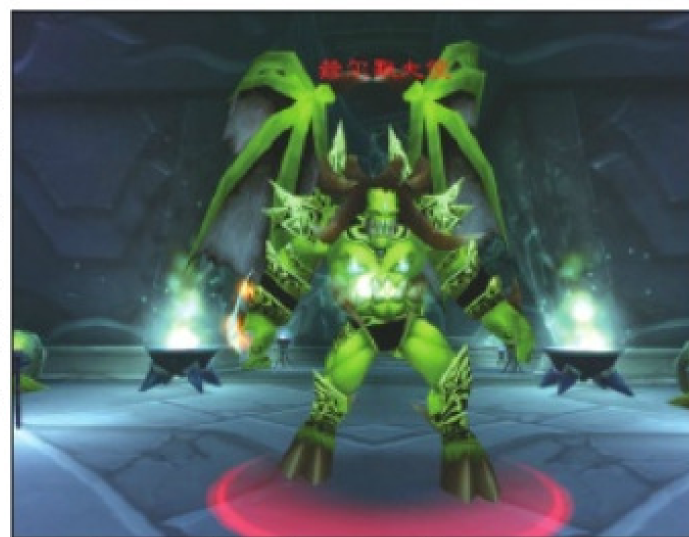


马里奥打翻库巴

从另一个角度来看，这种Boss战的设定能给玩家带来极大的刺激与满足感。当面对一个极有压迫力的Boss时，很多人都会心跳加速、手心出汗，而战胜Boss后高奏凯歌时所能带来的成就感也是十分美妙的。


面对如此强大的Boss，怎能不让人心惊肉跳呢？

就拿现在十分流行的两个游戏来说——《战神》和《鬼泣》，它们都以华丽并有难度的Boss战而著称。这两个游戏系列的Boss不仅设计得个性十足，而且有的Boss还十分有型，游戏中的Boss一般都比主人公大很多，但往往最强的Boss并不一定是个头最大的。玩家K倒Boss后的过场画面也都很华丽。


▲这不是《魔兽争霸III》里的“恐惧魔王”么？又跑到《魔兽世界》里吓唬人了？



▲《鬼泣4》中的Boss块头都不小，但这个Boss确实不经打

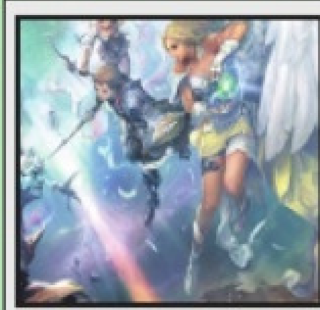
▼战神奎托斯十分潇洒，上天、入地、弑神……



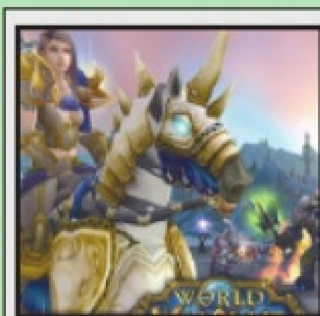
热门网络游戏排行榜



1 跑跑卡丁车 2156
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon



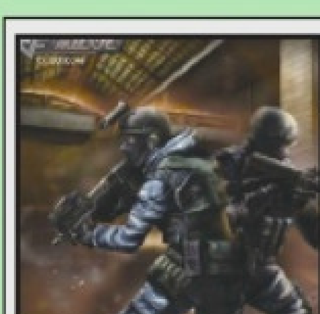
2 永恒之塔 2150
运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft



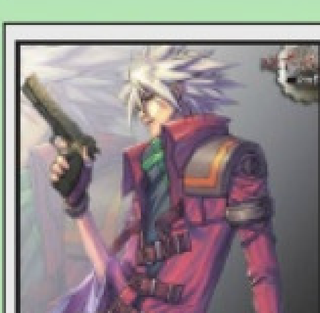
3 魔兽世界 2147
运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



4 梦幻西游 2142
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易



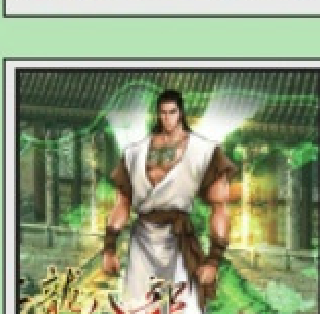
5 穿越火线 2135
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



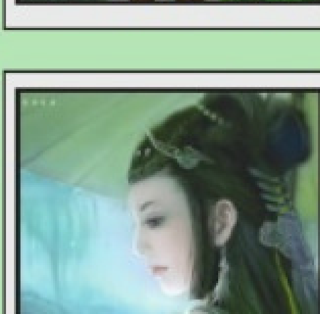
6 地下城与勇士 2121
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



7 诛仙 2113
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空



8 天龙八部 2109
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐



9 剑侠情缘网络版2 2100
运营公司：金山软件
上市日期：2005年
制作公司：大宇



10 仙剑Online 2093
运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇

那些让人抓狂的Boss

小白：在游戏中，总有一些Boss让人无可奈何。他们要么十分强大，强大到我等菜鸟玩家只能叫苦不迭。要么十分让人讨厌，死了又活，趴下再起来……反反复复，没完没了。下面看看一些让网友们抓狂的Boss，你是否也同意呢？

网友：瑞瑞

小时候玩的一个FC游戏，叫《赤色要塞》。游戏中可以控制一个可以“扔手榴弹”和“打机枪”的小汽车。好不容易玩到最后一关（应该是第八关），面对一个巨大的城堡，上面还有两个激光枪胡乱扫射。打掉该城堡后还有一个坦克车，本来打过城堡的时候就没剩下几条命了，还要面对一个快速来回移动的坦克……它还时不时的发射激光，坦克上面还有一挺机枪。总之我玩了好久才通关，面对通关后的画面热泪盈眶……当时十分不理解，为什么我的那辆汽车被人家一发炮弹就能搞定？汽车应该是铁皮的，总能挨两下吧。其实这个Boss并不是最折磨我的，只不过它算是第一个吧，所以印象十分深刻。



《赤色要塞》是当时一款游戏性极强的大作



《赤色要塞》的最后一关在当年有很多人玩不过去

网友：LoveSnow

我认为大部分网游中的Boss都很让人抓狂，而且随着游戏人物等级的提高，Boss也越来越耐打。从最开始可以和小Boss单挑，到后来几个人组队才可以打得动，而且最变态的Boss往往需要几十人、上百人去打……曾经我玩过一个网络游戏叫《天堂》，公会与公会之间为了不让Boss被对方杀死，还会为Boss加血，那被称为“养Boss”，一只Boss杀个几小时是很常见的，据说还有杀几天的，我想那一定是把一方的公会拖得体力透支，主动弃权了吧。那个时候，不仅仅是怪物让我抓狂，其他公会的玩家更是让我抓狂，他们才是最强大的Boss啊。



在网游里，当密密麻麻的人群一起抢怪的时候，确实让人无可奈何

网友：Sin&Luck

玩过的游戏不多，一般只玩休闲类游戏，还真没觉得有什么Boss会困扰我。但不久前看同学都玩PSP上的《怪物猎人》，于是也跟着一起玩。有一个任务被称作“杀双金狮”，就算是个Boss吧，目前我仍然没有打过去，也不会再玩这个游戏了，实在是被这个怪物折磨得受不了啦。现在看见PSP就觉得厌恶，都是这个Boss害的，以后我还是回归正道去玩我的休闲类游戏吧！



怪物猎人主要的乐趣是打造装备，以及挑战一个个很有难度的怪物

网友：VipJoy

怎么没有人说《使命召唤4》里面的那个秃头？从一开始他枪决我们控制的那个人物，到后来“狙击”那关我们也没能杀死他，让他拖着一条胳膊在最后杀死了我那么多队友。从玩这个游戏的一开始我就特别厌恶他，直到最后一关的最后时刻才报仇雪恨。杀掉这个Boss是我一口气通关的一大理由，不过仔细一想，何必这么折腾自己呢。

欢迎大家把对TOPTEN榜单的看法发送到**phair@popsoft.com.cn**，把自己的观点展示给大家！

大众软件300期纪念增刊

永恒之塔 官方图文指导全书
魔兽世界 高级副本 装备收藏手册



双重赠品 双重惊喜

6月6日
惊喜上市

《永恒之塔》新手上路指南
天族、魔族1～20级任务大全
八大职业全面分析
练级的职业搭配技巧
弓星成长之路及PK技巧
魔道技能分析及PK经验
如何做一个优秀的护法
深渊收割团队深入分析
火焰副本打法分析
天族采集经验谈

魔兽“台服”定居指南
双天赋系统简介和配点
高端副本奥杜尔详尽攻略
《巫妖王之怒》成就系统变动详解
《巫妖王之怒》3.1补丁重点内容一览与简要评述
3.1补丁中新增银色锦标赛简介
《巫妖王之怒》全新掉落大全（包括奥杜尔全新掉落）
国服太阳之井高地新版攻略
国服备战死亡骑士之入门

全国各地书报亭有售 零售价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN